Rivista + CD L. 9.900

SENZA vs UNREAL TOURNAME

http://www.oldgamesitalia.net/

APRILE

PC ZETA

Computer & Videogioch

GUNSHIP III

Un turbine nei cieli della Hasbro

EVOLVA

Lo sparatutto si fa genetico

SOLDIER OF FORTUNE

Il massacro digitale della Raven Software

RALLY MASTERS

Colin McRae scende dal podio

Anno 6 • Numero 4 • APRILE 2000 • L. 9.900

GUNSHIP III • MAJESTY THE FANTASY KINGDOM SIM • SHADOW WATCH • EVOLVA • WILD WILD WEST
INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS • THEOCRACY • SOLDIER OF FORTUNE • DIE HARD TRILOGY 2 VIVA LAS VEGAS
THE OPERATIONAL ART OF WAR WARGAME OF THE YEAR EDITION • VIRTUAL SKIPPER
• RALLY MASTERS • SILKOLENE HONDA MOTORCRO
PEED PORSCHE UNLEASHED • CROC 2 • ROLLCAGE ST

ISSN 1128-5559

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.cto.it

cHi Non c'é noN ci sArà

Vieni a provarlo allo Stand CTO

EROE O SPIETATO DITTATORE?

Il peso che senti sulle spalle si chiama fardello del comando. Abituati a sostenerlo.

© Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto autorizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

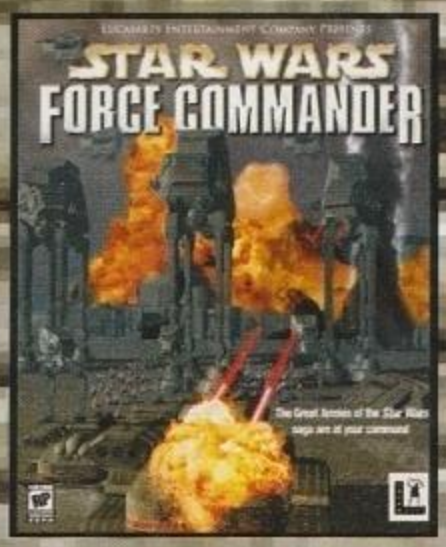
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOSTRA SARA' LA VITTORIA

TI UNIRAI A NOI

RIVOLGITI AI CENTRI DI RECLUTAMENTO IMPERIALI



A TE LA SCELTA.

Sempre a un tiro di siluro dalla vittoria.
O dalla sconfitta.

focom.lucasarts.com Per Windows 95/98

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Croc 2

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Gunship III
Hasbro Interactive

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14
del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE
RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO
E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILE CD
Alpidio Melchionna

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Raffaello Rusconi, Claudio Ghirardi, Ugo Laviano, Elena Avesani, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Fabrizio Degni, Andrea Maselli, Daniele Antona, Alessandro Martini, Walter Mantovani, Daniele Borgna, Gianluca Loggia, Antonino Tumeo, Andrea Maderna, Lorenzo Antonelli, Andrea Babich, Paolo Besser

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali

IMPAGINAZIONE
Monica Calvo - Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
GamesIdea s.a.s. - Tel. 0324-46815
E-mail: scamu@gamesidea.com

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA
DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO STATE FORNITE DA "Patchanka in Network" EMESSA DALLE ONDE DI RADIO POPOLARE 107.600 fm

© 2000 Studio Vit

Editoriale

Aprile non ti scoprire

Strano numero questo aprile 2000 di PC Zeta sembrava, a inizio lavorazione, un mese di calma piatta, di quelli in cui il mercato dei videogiochi pare andato in ferie come se fosse la prima quindicina d'agosto e invece... lentamente si è popolato di giochi: perfino tre o quattro blockbuster hanno deciso di venire alla luce in questa tiepida primavera e, incredibile a dirsi, anche se non è presente su queste pagine per questioni di spazio-tempo, addirittura *Messiah* sembra aver definitivamente abbandonato la famiglia dei titoli vaporvare, ma in essa c'è sempre *Daikatana* che non smette di darci grandi soddisfazioni...

E' il mese di *Gunship III*, un titolo che ben concilia simulazione e giocabilità e che per questo raro e magico mix s'è guadagnato la copertina; è il mese dei Digital Illusions, che si riconfermano fra i migliori del mondo nel far girare veicoli a quattro ruote nei nostri sogni digitali. E' il mese di *Rollcage Stage II*, non un semplice sequel ma un'esplosione infinita di circuiti, nuove modalità di gioco e bouns: una vera consacrazione per chi ha amato il primo episodio. E' il mese di *Soldier of Fortune* senza commenti aggiuntivi, perché sono ampiamente presenti nel testo della recensione.

Anche in zona anteprime ci sono alcuni titoli da inserire nella top ten dei più attesi come *Heavy Metal F.A.A.K. 2* gioco che vi farà dimenticare le curve di Lara e che per primo sfrutterà fuori dalle "Arene" quelle di *Quake III*.

Shogun: Total War aggiunge invece un notevole contributo al panorama degli strategici prossimi venturi, che appare ricco più che mai anche grazie all'espansione di *Homeworld: Cataclysm* e al folgorante *Dogs of War*, che sulla carta e da quanto abbiamo potuto vedere, dovrebbe scontrarsi testa a testa col bellissimo *Ground Control* che abbiamo presentato sullo scoro numero.

Prima di lasciarvi a queste 127 pagine preparate con cura e passione per ciascuno di voi, approfitto delle ultime righe per ringraziare tutti quanti, attraverso la posta istituzionale, elettronica o i newsgroup hanno fatto pervenire complimenti, attestati di stima o critiche costruttive: sia io che il mio staff redazionale di GamesIdea vorremmo davvero darvi la luna, ma la dura legge del mercato pone dei paletti che neppure tutte le nostre forze unite riescono a sradicare.

Grazie dunque e buona lettura.

Matteo Camisasca

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

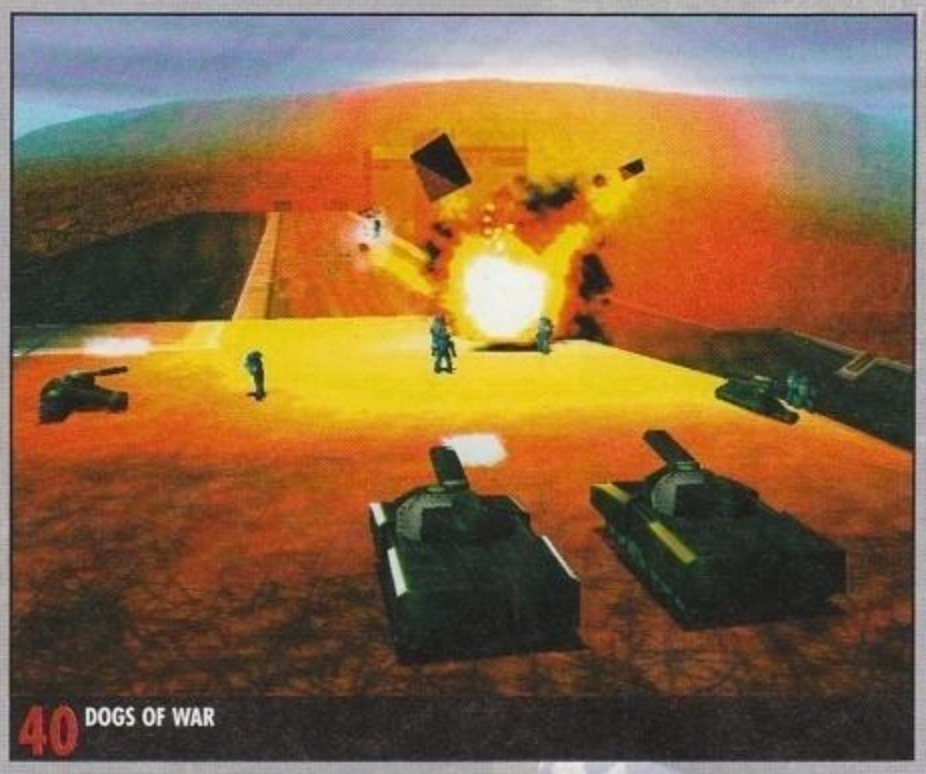
http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel CD allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO DI...

NOX
SHADOW WATCH
ROLLCAGE STAGE II
RALLY MASTERS
SUPERBIKE 2000
SOLDIER OF FORTUNE
IMPERIUM GALACTICA 2
STAR TREK: KLINGON ACADEMY



40 DOGS OF WAR

90 F1 2000

100 ROLLCAGE STAGE II

PC ZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

3 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
11 MONDO BIT
22 OPINIONI
106 ALTER EGO
108 INTERNET VILLAGE
112 HARDWARE
118 NEL CD
120 TRUCCHI E SOLUZIONI
128 ULTIMA PAROLA

ANTEPRIME

34 NELSON PIQUET GRAND PRIX EVOLUTION
36 HEAVY METAL F.A.K.K.2
38 DEUS EX
40 LEMMINGS REVOLUTION
42 MARTIAN GOTHIC
44 DOGS OF WAR
46 HOMEWORLD: CATACLYSM
48 SHOGUN: TOTAL WAR
50 STAR TREK: ARMADA
52 SOUL BRINGER
54 KISS: PSYCHO CIRCUS
56 EURO 2000

PROVE SU SCHERMO

58 GUNSHIP III
62 MAJESTY THE FANTASY KINGDOM SIM
64 SHADOW WATCH
66 EVOLVA
70 WILD WILD WEST
72 INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS
74 THEOCRACY
76 SOLDIER OF FORTUNE
80 DIE HARD TRILOGY 2 VIVA LAS VEGAS
82 THE OPERATIONAL ART OF WAR WAR WARGAME OF THE YEAR EDITION
84 VIRTUAL SKIPPER
85 MICHELLE KWAN FIGURE SKATING
86 RALLY MASTERS
89 SILKOLENE HONDA MOTORCROSS GP
90 F1 2000
94 VENEZIA
96 NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED
98 CROC 2
100 ROLLCAGE STAGE II
102 BORSINO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

PC ZETA CONSIGLIATO

É il riconoscimento che viene assegnato ai titoli che meritano assoluta attenzione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100

La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99

Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89

Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79

Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69

Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59

Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49

C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39

Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29

Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19

Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

"Non siamo ragazzini tirati a lucido. Siamo gente seria, che fa buona musica". (Ritchie dei Five)

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

I lettori di Zeta non sono certo gente da poco. Si mormora che ne siano stati scorti alcuni nell'atto di devastare il portone redazionale, con oggetti contundenti come scalpelli, punte e mazzette varie. No, ragazzi, non ci siamo.
Ci mette veramente male leggere le vostre lettere incise sulla porta, anche perché ormai sono anni che lo fate e non si legge più niente! Poi se becco quello che mi ha scritto "Scamu Loves Sylvia"... come minimo gli tocca un intero paiolo di zuppa del casale corretta con la Nutella.
Applicatevi, quindi, come tutti gli altri dotandovi di client di posta elettronica e indirizzando i vostri cuneiformi caratteri a zeta@studiovit.com.
Papiri e tavolette di cera possono essere inviati via corriere o posta ordinaria a PCZETA MAIL c/o Studio Vit - Via Ricotti 15 - 20158 Milano.
Il Newsgroup è sempre là, invaso da simpatici amici provenienti da *it.discussioni.litigi*. Inutile dire che il tenore delle conversazioni sta raggiungendo vette di stile mai toccate prima.
In compenso stiamo cercando di importare la mappa di Britannia in *Sim City*: la nostra casa non ci piace più, siamo gente che dorme sotto le stelle (si, è arrivato quel famoso pignoramento...) e le comodità ci avevano imborghesito.
Quindi, sotto col bulldozer, se solo evitasse di calpestarci anche il prato all'inglese!
Chattando chattando molti di noi possono essere raggiunti sul canale #zeta del server IRC *irc.jnet.it* .
Enter at your own risk... in genere l'accoglienza ai nuovi è molto simpatica, quasi come un torrone al pepe verde.
Ma, si sa, alla fine sono solo goliardate! E ora ridatemi subito il mio polmone d'acciaio!

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Ma tu guarda come riesce ancora a sorprenderci questo pazzo pazzo mondo di intrallazzi! Soprattutto nel multiverso delle pubblicità, dove niente è come sembra! Pensiamo a esempio alla reclame della tri-lama Gillette: si vede bello chiaro che la prima toglie il grosso del pelo, la seconda rifinisce e la terza arriva alla radice. Ma solo io noto una stranezza in tutto questo? Beh, quando c'era la bi-lama, nello spot la prima lametta tagliava il grosso del pelo, mentre la seconda completava l'opera a tutti gli effetti.
E nella reclame della monolama? Faceva tutto lei: tagliava il pelo direttamente alla radice! Ed era una lama sola! Allora cosa è lecito pensare? Beh, non bisogna per forza essere Armando Testa per capire che la qualità delle lame si è abbassata. In verità la Gillette è ancora in tempo per farsi perdonare, ma solo se la quadri-lama che uscirà, invece che Mach IV, sarà chiamata Lakota I e pubblicizzata come "la prima lama scarnificante usata da 9 assassini seriali feticisti su 10! Naturalmente questo assiometto è facilmente applicabile anche ad assorbenti, pannolini, detersivi e dentifrici.
Ma poi vi sembra possibile fare l'esame a un pannolino facendogli assorbire un bicchiere di metano (o liquore all'anice) come nella reclame? Senza parlare poi dei messaggi subliminali nella pubblicità dello yogurt Müller che vorrebbero indurci al sesso contro natura; lo slogan principale parla più chiaro che tondo: "fate l'amore con il sapone". Ma sono tanti gli intrallazzi su cui bisognerebbe indagare: che dire di Richard Connolly, citato nel Guiness Dei Primati 2000, solo perché è stato l'unico gallese mancino che abbia albergato, nello scorso ferragosto, alla pensione Cesira di Ladispoli? E che dire del fatto che la scena del film Tenebre (questa è vera... come le altre del resto), che vede l'uccisione violenta (con testa mozzata in bundle) di Veronica Lario, moglie di Silvio Berlusconi, risulta puntualmente tagliata ad ogni trasmissione del film sulle reti Mediaset? Ma il vero scandalo arriva solo con la notizia della saracinesca abbassata del web: una chiusura non definitiva, questo è chiaro, ma solo parziale, che farà in modo che la grande rete resti aperta solo nei giorni lavorativi dalle 8.30 di mattina alle 19.30 di sera, con mezz'ora di pausa mensa degli operatori dalle 12.30 alle 13.
Ci sono rimasto male io per primo quando ieri, mentre visitavo un sito sulla storia del sudore, ho sentito dalle casse un "dlindlòn" seguito dalla frase "fra 10 minuti l'esercizio chiude, preghiamo la gentile clientela di appropinquarsi verso l'atto stesso della sconnessione in sé. Grazie.".
Questo in variegate lingue, linguaggio universale del corpo compreso.
Poi proprio oggi ho sentito, mentre il Web era aperto, altri avvisi tipo "pezzi da cento alla cassa 4", "Carlozzi Nando al reparto cancelleria" o "sconto del 20% sui cubetti di ghiaccio surgelati".

Curiosità cortico-vestibolare:
***Team Fortress 2* è l'attesissimo "seguito" di *Half-Life* pensato per il multiplayer e per gli studenti lavoratori.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

Curiosità semantica: è stato annunciato che gli scenari di *Tomb Raider V* avranno molti più poligoni che non nel capitolo precedente, pur utilizzando lo stesso motore grafico. Per riuscire in questo intento diminuiranno però i triangoli a composizione della figura della protagonista: Lara Croft sarà infatti monoseno.

Beh, devo dire che non c'è più creanza! Ormai è lecito attendersi di tutto anche dall'edulcorato mondo dell'informatica!
Anche un sistema operativo che soppianti il DOS 4.0 o un browser che detronizzi il Mosaic 1.0! Si fa per dire, ovvio, ma non sarebbe poi così strano se un giorno succedesse…

Alessandro "Gizmo" Gori

COME TI VIVO LO Z-CD

Salve a tutti, spero che questa possa essere letta da tutta la redazione. Mi sono rotto di avere tra le mani un cover disk tanto inutile e vecchio!!! I demo sono risalenti all'epoca del 286, faccio prima a scaricarmeli in comode rate da due minuti al giorno per due mesi. E' vero che la rivista è quello che conta, che i tempi editoriali sono ante guerra Punica, ma almeno cercate di riempirlo con "materiale alternativo", come nello spirito dello StudioVit!
Mi propongo seriamente come collaboratore, sono sicuro di saper fare un lavoro migliore.

Marco

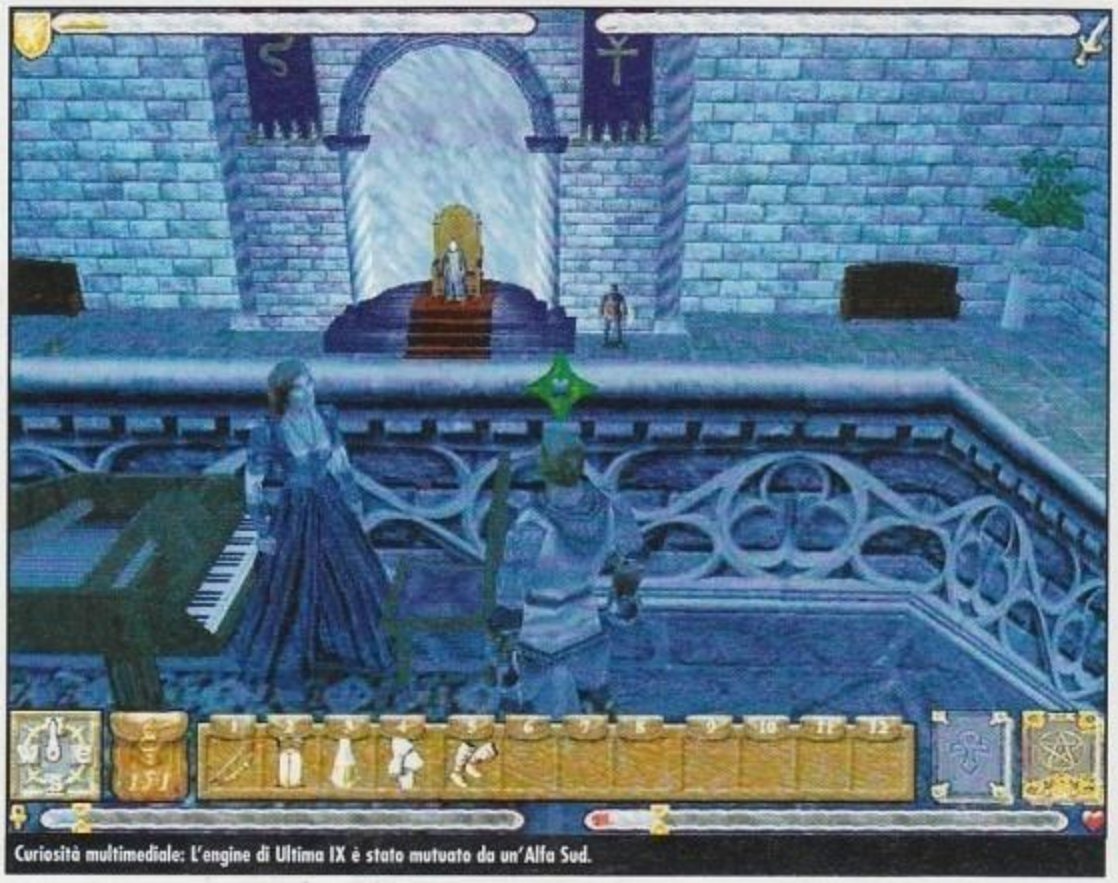
Non volevo dilungarmi, ma credo che lo farò, almeno per quelle due o tre cose che volevo farti e farvi sapere.
Prima di tutto complimentoni a te, Alessandro "Gizmo" Gori: le tue battute e i tuoi commenti alla Z-Mail mi fanno "capottare" (termine piuttosto dialettale...) dal ridere.
Continua così, tanto più che nel numero di marzo sei riuscito ad unire una parte di risposte scherzose ad altre serie, come successo alla lettera di Andrea Manni, con alcune riflessioni sul cammino della rivista che in parte condivido (soprattutto, con te, la questione dei mezzi voti).
Ma veniamo all'argomento principale di questa email: sempre sullo stesso numero di marzo c'è un'altra graditissima conferma e cioè quella di recensire moduli per giochi che si possono trovare gratuitamente. In particolare parlo di pagina 86 (sperando che il numero delle pagine sia uguale sia al Nord che al Centro Italia... :) e cioè dell'espansione intitolata *They Hunger*.
Bene ho letteralmente sbavato sulla rivista (l'ho asciugata per benino poi però...) quando ho visto di che si trattava, e ancora di più dopo aver visto che l'espansione era gratuita... fino al collasso avvenuto quando ho visto la dimensione: 50 MB! Una vita per scaricarla!: Bene il consiglio (o meglio la supplica) molto appassionato è valido sia per il prossimo cd riguardo questa espansione, che per le prossime, e cioè quello di inserire questi stupendi e GRATUITI add-on nel vostro Z-cd carente secondo me di sfiziosità ma eccellente dal punto di vista di "utilità" con programmi come mIRC, Viruscan, Gamespy, Getright etc… So che forse non sarà possibile questo enorme sforzo, ma chissà, magari mettendovi d'accordo con le case di questi add-on (non so se mettendolo in rivista sia come una pubblicità o simili) voi che eravate e siete la migliore rivista per qualità/prezzo (vi pare poco ???) potreste fare questo sforzo.
Ciao ciao, e grazie per l'attenzione.

Davide "Skorpio"

Due lettere e una solo risposta. Minimalismo? Beh, PCZeta è anche questo. Iniziamo dal Marco e coinvolgiamo strada facendo anche il Davide, ma soprattutto facciamo una superficiale e tirata via panoramica su quello che sarà e che già è l'oggetto Z-CD.
Ahia! Troppo tardi caro il mio Marchettino! Nel senso che ti pubblico troppo tardi IO, perché dal numero scorso il buon vecchio Z-Ciddo, accortosi della tua e-mail, sta cambiando nella forma e nel colore.
Ci siamo posti alcune domande esistenziali: perché si nasce, per poi morire? Perché sprecare venti Mb di spazio per inserire ogni mese il Communicator? Per quale motivo ogni CD deve includere il suo bravo Paint Shop Pro, anche se si tratta della stessa versione del mese precedente? Abbiamo indi concluso che è sciocco avere 650 Mb e non poterli sfruttare tutti in piena libertà perché quel tot deve per forza essere usato per contenere gli stessi immancabili programmi.
Anche qui vale lo stesso discorso che per il Borsino: doversi limitare ad aggiornare ogni mese il medesimo CD già mezzo pieno sarebbe di certo più agevole che ricominciare ogni volta da zero e sorbirsi puntualmente qualche glaciazione di download. Ma si sa, PCZeta è un po' autolesionista e vuol complicarsi la vita per agevolarla a VOI! Voi lo fareste per lei? Io credo che lo fareste.
Comunque, e scusaci se è poco, abbiamo l'ambizione di creare un disco che sia allo stesso tempo funzionale, accattivante e argenteo. Tu Marco chiedi "materiale alternativo"? Beh, non ne mancherà, stanne certo. Il Mantovani, attuale scaricatore degli elementi ciddiferi, conosce la Rete più di quanto io conosca i miei famigli psichici, e ti sforna la finezza con la stessa facilità con cui noumenizza l'anamnesi il primo mercoledì del mese. Del mese di Ottobre.
Dell'anno 1982. Per farla breve ha noumenizzato una volta sola…
Quindi aspettati di rinvenire fra i solchi dello Z-ciddo tutto e di tutto ancora: nutrimenti per una corretta crescita, come badilate di driver per ogni scheda grafica in circolazione, foto di Carlo Pistarino, stafilococchi, gadgettistica assortita ed altro ancora. Anche le espansioni che ci chiede il Davide troveranno posto nei prossimi mesi sullo Z-CD.
E oltre alle espansioni, visto che PCZeta è sempre troppo avanti, potremo sollazzarci anche con nuovissime "impansioni" dedicate ai giochi più gettonati: ovvero

"Nel futuro ognuno sarà famoso per quindici minuti". (Andy Warhol)

http://www.oldgamesitalia.net/


Curiosità multimediale: L'engine di Ultima IX è stato mutuato da un'Alfa Sud.

dei file che una volta installati, renderanno inutilizzabili alcune modalità di gioco e abbasseranno di netto anche il livello di interazione del prodotto ludico in questione. Carismatico!!!
Tornando ai discorsi seri, anche per le demo le cose, in parte, cambieranno.
Daremo la precedenza a quelle di più mastodontiche dimensioni, quelle che fanno paura a tutti tranne che al sulfureo Studio Vit, e potrà di tanto in tanto capitare che qualche rachitica demo salti, per lasciare spazio a qualche fratello maggiore. Insomma, nell'era di Internet, della carne di soia, e dei pannolini col solco in mezzo, downloadare quei pochi MB della versione dimostrativa di un simulatore di passeggiata non spaventa più nessuno, mentre scaricarsi fantastilioni di MB per la demo dello screen saver di Ultima IX, *metterebbe in soggezione anche Burt Bacharach.*
Comunque, caro il mio Marco personale, prendi una cantonata quando dici che nel ciddone inseriamo solo demo "risalenti all'epoca dei 286".
Sinceramente la tua mi sembra un'affermazione un po' azzardata. Qualcuno meno sveglio di me potrebbe anche intenderla come una battuta, tanto è assurdo quello che dici. Quando era in auge il 286 le demo mica erano tanto diffuse, sai? E non c'era mica modo di scaricarle dalla rete, eh! Pensa che Internet manco esisteva per il grande pubblico!
A quei tempi c'erano le BBS, la BBC e la SSI. Erano i tempi di Zuck MacCracker della Lucca Arts, di Horror Zombies From The Crypt della Nestlè, nonché dei primi due Tomb Raider (ancora me li ricordo!), e rammento con disprezzo misto a tenerezza il mio primo PC (sigla di personal computer): un paccosissimo IBM PS1 a cherosene. E non dimenticherà mai il colore del mio primo tappetino per il mouse, che era rosso o blu.
Tornando a noi, bisogna dire che in definitiva il Ciddone è un elemento assolutamente in fieri (ho fatto il Classico, signori).
Quindi scriveteci e dateci consigli e dritte su come strutturarlo: il CDZ lo fate voi! Va beh, quest'ultima cosa mica è particolarmente vera, ma va detta...
Intanto, godiamoci la morte della vecchia pagina html che faceva da menu al CD, e rallegriamoci per il ritorno della tanto richiesta interfaccia grafica, nuova e bella fresca come la fronte del cadavere di un criceto.
Ma le vere novità verranno nei prossimi numeri. In uno di essi potremo trovare anche la demo di un atteso gestionale di 1 Gigabyte!!! Aspettate, forse avete capito male. No, non la versione dimostrativa da 1 GB di un gestionale - che poi mica entrava in un solo CD! - ma proprio un gioco in cui si deve riuscire a gestire 1 GB di spazio su disco fisso. Il gioco è in fase pre-alpha, e tra l'altro si tratta di una rolling demo testuale: appena 150 k di download.
Certo che siete proprio di palissandro, eh? Insomma, era come dire "un acquario di pesci tropicali". Che non va inteso come un acquario CONTENENTE dei pesci tropicali ma, e mi sembra chiaro, un acquario FATTO di pesci tropicali, di spigole keniote brasate, mantecate, essiccate e infine incastrate l'una con l'altra fino a formare un acquario (quattro volte in due righe) di dimensioni regolamentari.
Credo che sia Marco che Davide possano dormire fra due cuscinetti a sfera.
Specialmente Davide, mio protetto, che mi ha subissato di complimenti. E non sia mai che io non pubblico uno che parla bene di me! E chi sa fare due più due lo faccia...
Vistosi saluti.

Gizmo

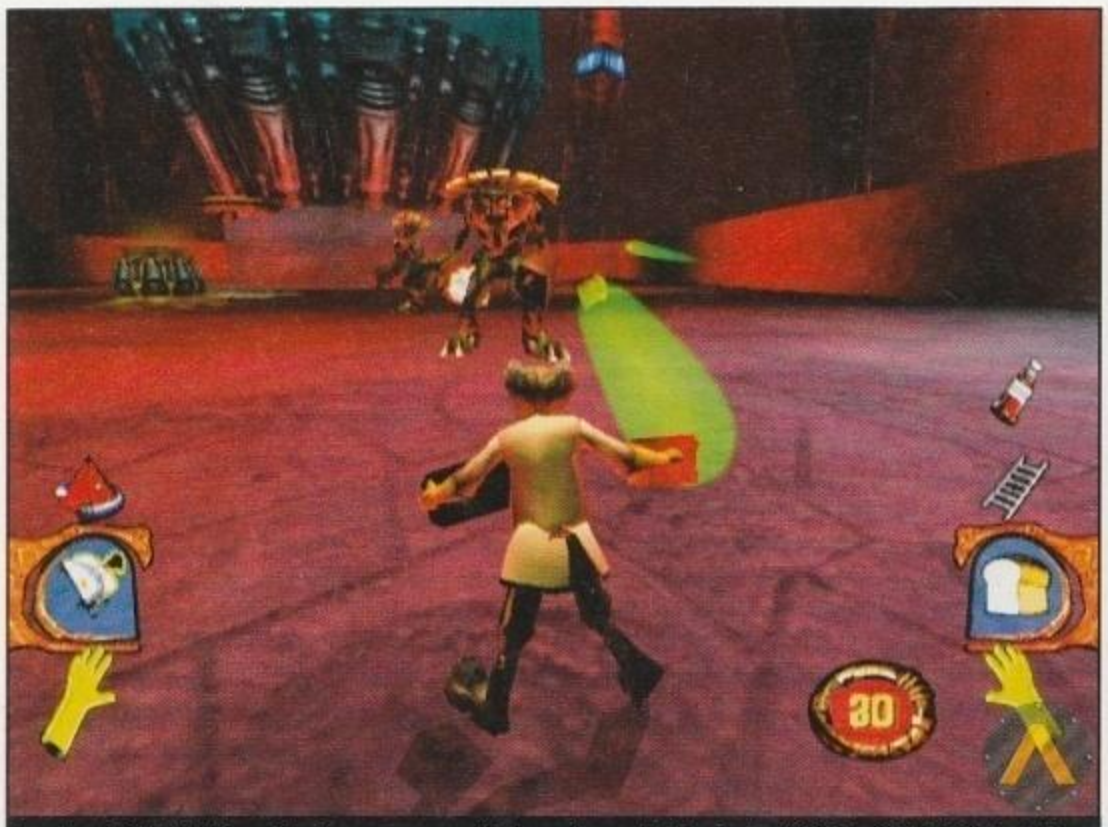
L'ULTIMA SU ULTIMA

Redazione di PCZ, sono un vostro lettore fin dal mitico numero 1 e però viscrivo perché ho trovato SCANDALOSA la recensione di *UIX*.
Premettendo che il suddetto gioko è, a mio avviso, uno di quei giochi che o si ama o si odia, non posso però lasciarvi passare il voto finale: 66!!!!!!!!!!! Sono rimasto semplicemente basito e inorridito nonché schifato!!!!!!!!!!! Subito mi e' sorto un dubbio: ma a che versione avete giokato???????? Alla 1.05 suppongo e dato che adesso siamo alla 1.18 (ormai da piu' di due settimane e oggi siamo al 16 febbraio) le cose sono un attimo cambiate: il memory leak è scomparso totalmente così come i game block e i corrupted save, insieme a un'altra pletora di bug; ciò però, devo ammettere, non toglie il fatto che la Origin sia stata scorretta nei confronti dei consumer facendo uscire a prezzo pieno la beta del gioko.
Ma adesso sto benedetto gioco gira da dio sul mio K6-3 450 con G400 MAX in 1024x798x16 con tutti i dettagli settati al massimo a 30-35 FPS (quindi il minimo per avere la giocabilità in 800x600x16 dovrebbe essere un P2 300 con Voodoo 2).
Volevo poi parlare di alcune cose dette in sede di recensione riguardo il motore grafico del gioco.
La nebbia che nella recensione si va decantando effettivamente c'è se non fosse un effetto voluto!!! mi spiego meglio: si arriva a Britain e tutti ti guardano storto, l'atmosfera è cupa, grigia, il clima (definito superbamente in *UIX* a mio avviso) com'è?? Nebbioso!! Tant'e' vero che nella foto prima si vede Britain a ciel sereno e l'effetto è decisamente bello (vedere per credere); non siamo ai livelli di *Quake 3* o di *Supreme Snowboarding* ma va anche detto che intorno all'Avatar c'è un mondo che vive di vita propria tutto rigorosa-

"Luna Rossa guadagna, guadagna, guadagna... quanto abbiamo guadagnato?"
"Cino, abbiamo perso trecento metri" "Ah! Allora CAZZA IL TANGONEEEE!"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I protagonisti di MDK2, in origine, dovevano essere "Qualcosa di nuovo", "Un gioco" e "Del cioccolato". Poi la trattativa con la Kinder è fallita e noi ci ritroviamo sta sottospecie di Emmet Brown.

mente in 3D!!!! Se vogliamo essere pignoli poi esiste nella directory di *UIX* un file di testo che contiene un valore che, se modificato e settato al massimo, ti fa vedere le gesta di Gennaro il panettiere abitante nell'isola di fronte a Britain (e badate, non sto scherzando) anche se ovviamente a questo punto le prestazioni si riducono pesantemente vicino ai 5-10 FPS.
Un'altra cosa detta in quella recensione e che francamente (e decisamente e precisamente nonchè pesantemente) non ho capito, è quella riguardo all'Avatar che si sveglia nel suo letto: dico, MA STIAMO SCHERZANDO??????????!!!!!!!! Quello è come se fosse il training di *Thief* o la primissima missione di *Starcraft:* solo allenamento, la vera avventura inizia non appena entrati in Britannia, qui finisce *Pagan* e comincia *Ascension.*
Difetti grossi come balene azzurre in *UIX* ci sono ma non sono assolutamente da ritrovare nel motore del gioko (versione 1.18): sono l'IA dei nemici scandalosa (e tutto ciò che ne deriva, combattimenti inclusi) e la già discussa politica della Origin (veramente infame) che però ora si è riscattata almeno in parte.
Ultime due cose prima della fine:
1) Cari redattori mi avete veramente deluso con questa recensione ma voglio rifarmi al noto proverbio che dice: "Anche i più grandi pestano le merde".
2) Un appello ai lettori di Z, utile se mi pubblicherete: ragazzi andate tranquilli *UIX* è un capolavoro, il miglior GdR d'azione (anche io m'aspettavo qualcosa di più ponderato da Richard Garriott ma dobbiamo ammettere che il termine più calzante è questo, usato anke nella recensione) in circolazione, prendetelo e non vi deluderà (o senno' tenete via i soldi per *Diablo 2*) ma tenete presente una cosa che valse ormai 6-7 mesi fa per *Trespasser:* questo gioco, o si ama o si odia. E' tutto e bella voi,

BovaZ

TERZA LETTERA

Carissimo lettore, la questione di Ultima IX è semplice, e te la vado... BZZZ... ora a spie... BZZZGGGRRR. Ehi?!?! Non senti come un'interferen... BZZZGRRRSCRRR... 'ome se qualcuno... DRRRGRRRZZZ... 'olesse entr....BZZZ... in questa mail... SCRRRRRRRRR... Oddio, non ti sen... SBRRR più!!! DRRRSGRRRR 'mbuto SVRRRZZZ 'aniele Piombi DRRRGRAAAAUUUM 'onfindustria BVZVNCZBRTT...
C'è una cosa che voglio specificare subito perché mi sembra importante, ed e' il significato del "66".
Pc Zeta utilizza ancora la vecchia scala "scolastica" dei voti, semplicemente con un punticino di più a fianco che ne approfondisce il valore. In questo senso "66" è più che "6 1/2" e quasi "6/7", e cioè un gioco più che sufficiente o, "che presenta alcune lacune che ne minano la concezione e/o la giocabilità" - il che e' esattamente il voto che volevo dargli.
Per fare un altro esempio, Diplomacy *della Hasbro (se non fosse saltata la recensione per motivi di spazio) avrebbe preso "41". Per quanto riguarda il resto delle obiezioni posso, parlare della versione di* UIX *che ho recensito io, ovvero con applicata la seconda patch.*
** Quando dico che le "case di Britannia sono dimezzate" non parlo dell'effetto nebbia, di per se' comune e comprensibile, ma proprio di case raffigurate solo per meta', e che appaiono e scompaiono di botto quando si ruota il campo visivo.*
*Ma c'è di più: alcuni elementi del paesaggio apparivano * dopo * che erano stati calcolati elementi che si trovavano alle loro spalle - una rottura della "sospensione dell'incredulità" per me inaccettabile.*
** Il mondo non "vive di vita propria" perché lo "scheduling" dei personaggi non giocanti non c'è. Su questo punto c'è stata una vera e propria gara tra programmatori e appassionati di* Ultima *per vedere chi riusciva a imitare meglio Didone abbandonata da Enea, ma ormai non si può più tornare indietro.*
** Che il fatto che l'Avatar si svegli nel suo letto sia una magagna narrativa un po' imbarazzante lo ha ammesso Lord British stesso, aggiungendo che è un "lascito" di quando* UIX *avrebbe dovuto essere la prima parte di una saga di due giochi (la seconda sarebbe stata* UX*).*
Cosa poi significhi nel dettaglio non lo so, ma mi sembrava comunque strano che il "tutorial" non fosse stato stato fatto magari in un piccolo dungeon in Britannia nel quale l'Avatar riappariva proveniendo da Pagan - la funzione sarebbe stata la stessa ma si sarebbe mantenuta la coerenza narrativa.
** Riguardo all'affermazione escatologica "1)", concordo perfettamente con essa, ma a me viene in mente quando penso ad alcuni aspetti di* UIX *^___^ Riguardo all "2)", invece: cari lettori, ora avete avuto due pareri, la scelta e' solo vostra! Ciao!*

Vince

Ehm, io lo sto giocando strapatchato, ma il gioco continua a insultare la mia GeForce con scatti al limite dell'umano (e vabbè, lo sappiamo che serve una Voodoo) ma, quel che è peggio, continua imperterrito a uscirmi al desktop senza ragione apparente.
In maniera random, e assolutamente inaspettata.
Ho deciso di metterlo da parte e di attendere tempi migliori.
Tristemente, visto quello che è costata questa Dragon Edition.

Simone Soletta

UN LINK CHE TI EVOLVE DENTRO

Ci ha fatto ridere ogni sera, con la sua comicità *tout court,* intelligente e raffinata, ma sempre comprensibile a tutti. Ha dato alla televisione quello che Mozart ha dato alla botanica. Inventore di (lasciatemelo dire) geniali ma allo stesso tempo spontanei tormentoni che ci hanno fatto sudare chinotto dal ridere. "Ma lo sa che lei è un bel volpino?", "Presto, che è tardi!", "E' lui o non è lui?", "So' stanco, so' stufo!". Sembra incredibile che possa esistere davvero una persona *tout court* come l'Ezione Greggiolone nazionale, un uomo mezza giornata avanti a tutti. Eclettico ed epilettico: show man, attore, regista *tout court,* nonché ottimo coiffeur. Un genio, un umorista evoluzionista, un illuminista commercialista. L'inventore della comicità aziendale, nonché della penicillina. L'uomo che ha reso Mel Brooks un moderno Jimmy Il Fenomeno. Il re dei tormentoni, il Rick & Gian della satira politica, il Polaroid del calcestruzzo, il brachidattilo di Singapore, un po' mamma e un po' gatto a nove code. Un partoritore *tout court* di freddure a raffica, che non sacrifica mai la qualità delle stesse in funzione dell'indubbia alta quantità. Woody Allen e Martufello avrebbero tanto da imparare da lui! E anche Rita Levi Montalcini, che quanto a comicità 'nsomma dai... Ma Ezio è impareggiabile: sublime quando ride, insieme a tutti noi, delle battute autoprodotte, fiero quando si fa difensore della povera gente, esilarante quando imita Maldini e Galliani. Più che un uomo, il bagnasciuga.

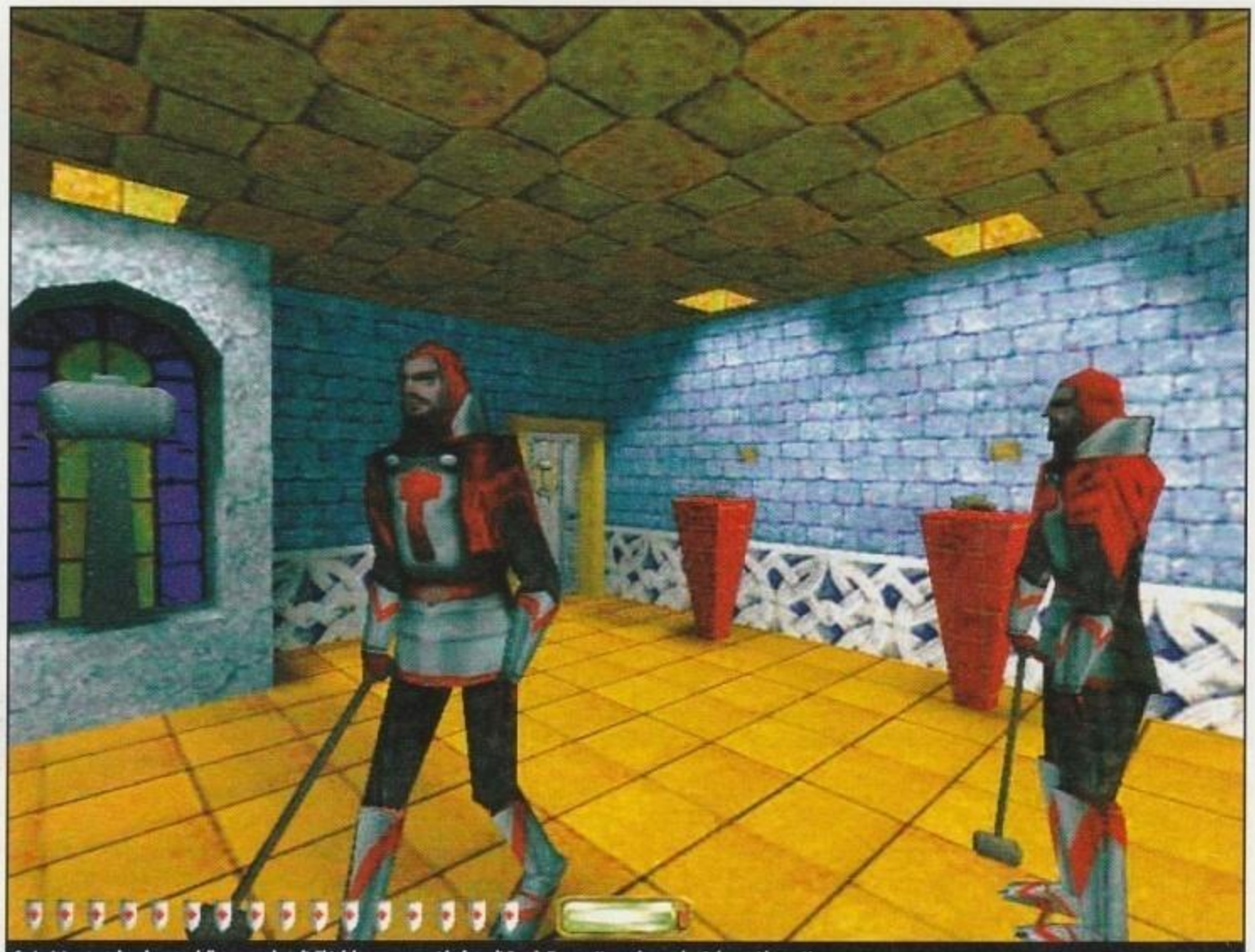
HOME PAGE UFFICIALE DI EZIO GREGGIO:
http://www.eziogreggio.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...ZVRRR 'uindi SCRRR 'ocabilità BZZZZGRRRDRRR 1tima IX. *ZDRRRZZZ 'nsomma il mio pensiero è questo. Ti è tutto chiaro? Cosa hai detto?!?! Beretta mi ha coperto il segnale durante tutta la mia risposta?!?! E pure il maledetto Wrestler si è messo in mezzo? Ah sì, eh?!?! Bene bene, questa è l'ultima che mi fa, il Vince! Ma tu guarda, c'è la sua Duna parcheggiata proprio qua sotto... e poi ce ne sarà anche per l'altro soggetto, tzè.*

Gizmo



Curiosità catastale: al posto dello screenshot di *Thief* doveva esserci la foto di Frank Zappa. Una sola parola: Solettaccidentate!

QUELLO CHE LE DONNE NON DICONO

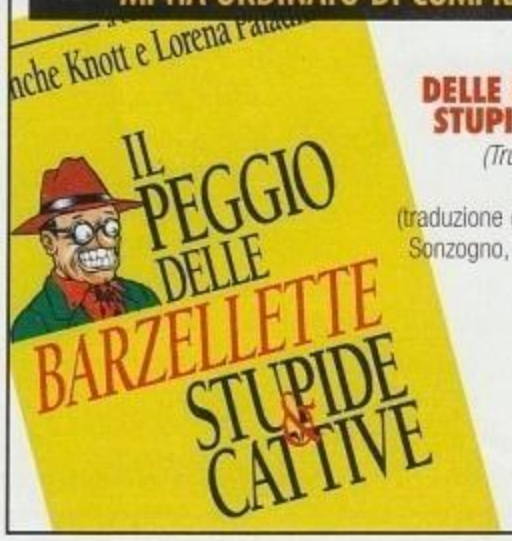
Salve, mi chiamo Fabrizio, seguo le pubblicazioni dello Studio Vit dal 1986, ed ho sempre letto con grande interesse la rubrica della posta, da quando si diceva "il C64 fa anche il caffè mentre lo Zx è concime per chip"... Non è che non vi abbia mai scritto, in genere non ho gran che da dire che non sia detto + o - bene dalle lettere che trovo pubblicate. Ripeto: sono un grande "fan" della Z mail... Purtroppo in questo periodo mi trovo un po' spiazzato dal modo di rispondere di Gizmo, che trovo spesso delle divagazioni sul tema piuttosto che risposte mirate... Posto che il buon Gizmo ha il diritto di rispondere come meglio crede e il dovere di soddisfare l'utenza PcZeta, che senno' che ci scrive a fare alla Z mail. Mi sa che sono rimasto troppo a lungo lontano dal newsgroup e non mi sono accorto del cambio di tendenze nel modo di affrontare gli argomenti... Non sto facendo facile ironia, forse 10 o anche 2 anni fa c'era un altro modo di fare la rubrica della posta... il fatto che non mi ci riconosca più tanto, al limite, può essere affar mio + che di Alessandro. Quello che mi ha fatto scrivere adesso, e che mi trova solidale con Gizmo, è che non trovo affatto giusto che le sue risposte siano giudicate "superficiali" e "non intelligenti"! Non è vero, non lo sono, io sono d'accordo con lui che le definisce "poco serie, sbilanciate, snob, onanistiche, compiaciute", potrei aggiungere "sui generis, allargate", magari pure "fuori tema", e un po' "sfottenti", ma che siano delle risposte sceme mi dispiace, ma non si può dire... e se si scomoda a ribadirlo uno che onestamente non le apprezza appieno, insomma... Per cui, si abituino a questa nuova tendenza i lettori che si trovano in disaccordo con l'attuale conduzione della Z mail, magari glielo facciano presente in modo più educato... avremo delle cose da rimproverargli, ma non credo ci sia da dire che siano "stupide". Saluti! :-)

Max Murdock

Caro Max, ti ringrazio per le belle parole, ma soprattutto per il fatto che, dai, si avverte lontano un miglio che la posta ti piace. E anche parecchio. Su ammettilo: a parte tutto ti piace, neh? Sì che ti piace, eccheccaspio! Buongustaio matricolato che non sei altro! Comunque voglio elargire pillole di saggezza a tutti quelli che c'hanno da criticare qui e là. Il problema sta tutto nel saper distinguere quello che "non mi va di leggere" da quello che "è pessimo". Per esempio, io non leggo granché volentieri le opere di Ludovico Ariosto, mentre mi capita spesso di interagire (Oddio, no... ora attacca a parlare come Francesco Carlà!!! A me una scure. Nd Sole) con qualche libro di Clive Barker. Forse ritengo il secondo migliore del primo? Assolutamente no. Non c'è paragone. E' Ariosto che rulla! Trovo Ari un grande artista, e Barker "solo" un bravo scrittore. Credo, senza falsa modestia, che questo è ciò su cui dovrebbero riflettere anche i lettori. Insomma, magari uno snobba me preferendo, che so, Tommaso D'Aquino, Dante Alighieri, o magari anche Ariosto stesso. Insomma dai, avete capito dove voglio arrivare. Penso che uno dovrebbe riflettercì un po' su chi sia effettivamente migliore, andando al di là di "quello che leggo volentieri". A me comunque le critiche cattive interessano fino ad un certo punto. Quando c'è qualcosa che non mi piace, di solito tendo a rifugiarmi nel mio mondo personale. Un magico universo che abbiamo solo noi persone particolari. Ecco allora che chiudo gli occhi e divento il capo di questo mio mondo, e li ammazzo tutti quelli che mi prendono in giro e mi danno noia!!! Li spedisco nel fottuto inferno, grazie alla magica alabarda dei monti Kroglah, che ho ottenuto detronizzando il malvagio Imperatore Skinjikhalj!!! E insieme a me, a farmi compagnia, il mio unico vero amico: Sir Pipco, il mio oggetto psichico favorito. Un tipo davvero strambo amici, però fortissimo, eh!!! E che ci voglio un sacchissimo di benissimo, ci voglio!!! E ora scusate se mi fermo qui, ma fra mezz'ora mi operano. Hanno detto che è l'ultima spiaggia: dodici anni di analisi buttati al vento. E comunque dai, ridendo e scherzando, l'avete capito tutti che la Z-Mail non va intesa come servizio o intrattenimento, ma solo come Arte con tutti i crismi del caso. La Z-Mail non vuole cambiare il mondo. Quello no. Ma modificarlo sì!

Gizmo

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...



IL PEGGIO DELLE BARZELLETTE STUPIDE E CATTIVE
(Truly Tasteless Jokes)
di Blanke Knott
(traduzione di Lorena Paladino)
Sonzogno, 142 pp., L.12.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

a cura di Alessandro Billeri

IL PROFUMO DEL GIOCO

Una periferica che aggiungerà una nuova dimensione al divertimento... e non solo

Gli esseri umani sono dotati di cinque sensi; di questi, qual è il più evocativo di tutti? E il più sensuale? E quello più coinvolgente? Già... l'odorato... Tutti gli altri sensi risvegliano qualcosa di razionale mentre l'odorato, stranamente, colpisce direttamente le emozioni e gli istinti più primitivi. E andando più nel prosaico, pensate al pane caldo, oppure a un croccante pollo arrosto... cosa vi viene in mente di questi? Già... il profumo! E vi arriva direttamente l'acquolina in bocca...
Evitiamo di scomodare Marcel Proust e la sua "madeleine" nella "Recherche du temps perdu" e guardiamo ai giorni nostri.
L'intrattenimento moderno non ha mai preso in considerazione l'olfatto come un senso da coinvolgere, se si eccettuano forse alcuni libri da bambini dotati di apposite superfici da "grattare" e "annusare" in corrispondenza di ben precisi passaggi della storia. Tutte le forme di intrattenimento e anche di arte si sono sempre limitate, tranne esperimenti particolari (l'ultimo concerto di Jovanotti, "Capo Horn", denso di profumi), a due soli sensi: la vista e l'udito. I videogiochi sono stati i primi a scavalcare la barriera del "tatto" grazie alle periferiche dotate di "Force Feedback".
Adesso pare che i videogiochi stessi siano finalmente pronti a superare anche il muro dell'olfatto: è in preparazione una nuova periferica in grado di gestire gli odori! Non ridacchiate! Lo so che questo è il numero di Aprile, ma noi non abbiamo l'abitudine di confezionare "pesci" per i nostri lettori, quindi quello che vi stiamo per dire è assolutamente vero. La Digiscents (raggiungibile all'indirizzo Internet www.digiscents.com) ha presentato il prototipo di un dispositivo in grado di simulare gli odori! Il principio su cui si basa la macchinetta è abbastanza semplice: ci sono 128 composti che vengono mescolati in varie percentuali e diffusi nell'aria circostante tramite una ventola, sintetizzando così l'odore richiesto. In realtà le cose sono meno banali di quanto sembri: il nostro olfatto è molto sensibile anche a minime sfumature e a minimi cambi nella miscela di molecole che riconosciamo come "odore"... miscela che da parte sua spesso contiene una quantità enorme di componenti. In effetti il lavoro che sta svolgendo in questo periodo la Digiscents è quello di catalogare i vari odori e trasformarli in un "file" (in cui saranno presumibilmente indicati i dosaggi dei singoli composti... e che quindi sarà di piccolissime dimensioni) che, una volta inviato all'apposito apparecchietto, sia in grado di sintetizzare l'odore originale... o almeno qualcosa che gli somigli. L'apparecchietto in questione si chiamerà iSmell e, come detto, ne è già stato presentato un prototipo che ha, più o meno, le dimensioni di un telefono. I videogiochi sono esplicitamente uno dei campi in cui troverà impiego l'iSmell: pensate all'eventualità di aggirarvi in una palude, magari al buio, sentendo il caratteristico sgradevole odore di acqua imputridita... oppure sentire l'odore di polvere da sparo dopo aver usato un fucile... o ancora l'odore di gomma surriscaldata durante la frenata in un gioco di corse. La Eidos ha subito "annusato" la novità e si è già mostrata interessata a questa nuova tecnologia...
Ci sono altri settori, nel campo dell'intrattenimento, in cui iSmell potrebbe dare il meglio di sé: un DVD visto al computer potrebbe accompagnare le immagini con i giusti odori, oppure in un disco di musica i profumi potrebbero essere usati per completare l'atmosfera. Non parliamo poi degli ambiti in cui iSmell potrebbe divenire una vera e propria miniera d'oro: la pubblicità e il web più in generale! Collegatevi al sito di un ristorante e cercate di resistere all'aroma dei manicaretti se ci riuscite... per non parlare dell'immagine di una bella pizza fumante accompagnata dal caratteristico profumo... Pensate anche a una ditta di cosmetici che potrà così far "testare" in diretta i propri prodotti ai potenziali acquirenti. Per i progettisti di pagine web sarà sempre possibile includere un file "profumato" come background delle proprie pagine, così come per un innamorato inviare un e-mail "floreale" alla propria fidanzata. Alla Digiscents hanno fatto bene i propri calcoli, e oltre ad aver lavorato duramente sullo studio dell'olfatto (per tirare fuori qualcosa di funzionante) hanno stretto una prima importante partnership con la Real Networks, che includerà il software *ScentStream* nel notissimo *Real Player*, il più diffuso programma di riproduzione audio e video in tempo reale per il web. L'odore è dietro l'angolo: l'uscita dell'iSmell, pronto per essere annusato, è prevista per la stagione Natalizia... occhio a non avere il raffreddore per quella data...

SOMMARIO

Mese molto particolare, condizionato dall'uscita della PlayStation 2 e dai numerosi annunci fatti da Microsoft.

Nuova periferica in grado di generare gli odori **pag 11**

PlayStation 2: e il Giappone impazzisce **pag 12**

Angelina Jolie sarà Lara Croft nel film di *Tomb Raider* **pag 13**

Carmack difende la licenza pubblica GNU

Duke Nukem Forever salta l'E3. **pag 14**

Microsoft annuncia ufficialmente X-Box **pag 15**

Shiny al lavoro sulla licenza di *The Matrix* **pag 17**

WarCraft 3 torna ad essere uno strategico "classico"

AMD annuncia gli Athlon per i notebook **pag 18**

VIP: il videogioco con Pamela Anderson **pag 21**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

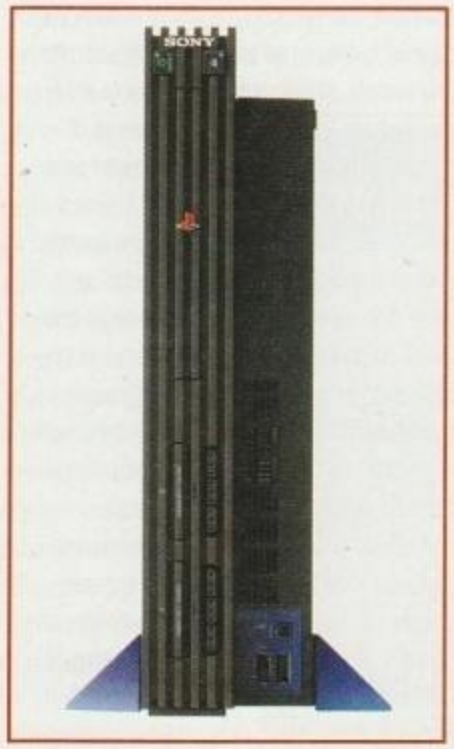
http://www.oldgamesitalia.net/

Il Giappone impazzisce! È arrivata la regina tanto attesa

FOLLIA PLAYSTATION 2

Dopo oltre cinque anni la mitica PlayStation (Psx per gli amici) si avvia a vivere una serena quanto gloriosa vecchiaia. Nessuna macchina da gioco è stata così importante come lo è stata la PlayStation: il boom dei videogiochi è arrivato sottobraccio con lo scatolotto di casa Sony. Oggi console e PlayStation sono quasi sinonimi (con buona pace delle case cha hanno fatto la "storia" delle console, surclassate dal potere di marketing della Sony). Come poteva, con queste premesse, arrivare in sordina sul mercato la PlayStation 2? Il Giappone è impazzito per la nuova console prima ancora di averla vista all'opera. Sony aveva annunciato di pensare di riuscire a vendere UN milione di Console nei primi due giorni di lancio (a questo proposito, avevamo detto DUE milioni il mese scorso, ma era un nostro errore) e ha mantenuto le promesse. Le PlayStation 2 vendute tra il 4 e il 5 marzo sono state 980.000! La console ha iniziato le vendite il sabato mattina, ma la folla ha cominciato ad assembrarsi fin dalla sera di venerdì, con alcune incredibili eccezioni che hanno atteso ben 36 ore davanti al negozio. Curiosa l'eccezione di Hokkaido dove coloro che avevano prenotato la Console nei negozi hanno potuto ritirarla a mezzanotte e un minuto! Come era prevedibile la PS2 si è esaurita subito quasi dappertutto, non così i giochi disponibili, visto che i negozi avevano fatto enormi scorte di questi. Nella scatola della console si trova già il Dual Shock 2 (il discendente del controller analogico disponibile per Psx) e una Memory Card da 8 Megabyte che contiene anche il driver per la gestione del lettore DVD. Purtroppo i primi acquirenti hanno avuto una non troppo piacevole sorpresa: le Memory Card erano difettose! Il risultato era che *Ridge Racer V* corrompeva i dati salvati sulla scheda… compreso il driver DVD rendendo la PS2 incapace di visualizzare i film! … Ooops… Tra l'altro il gioco più venduto all'uscita della console dovrebbe essere stato proprio *Ridge Racer V*. Le previsioni delle Sony per la nuova console in certi casi sembrano sfiorare la fantascienza: il prossimo anno si pensa di rendere possibile il collegamento della console alla rete costituita dalla televisione via cavo ad alta velocità. Con questa rete (che evidentemente permette la bidirezionalità) sarà possibile accedere a Internet tramite PS2, nel frattempo però Sony renderà disponibile un accessorio in grado di permettere la connessione ad Internet tramite il cellulare (questione di pochissimi mesi).

Una curiosità: un acquirente straniero intervistato da un giornalista ha affermato candidamente che era lì per portare la console a Taiwan per studiarla e tentare di creare il chip pirata! Un altro effetto dell'enorme "hype" suscitato: alcune console sono state vendute ancora nuove sui siti di aste informatiche, con un enorme realizzo per l'acquirente originale. Le PS2 che sono arrivate in Italia, tanto per fare un paragone, tramite importazione parallela sono state messe in vendita a cifre che, in alcuni casi, hanno raggiunto anche i due milioni e mezzo di lire! Oltre tre volte il prezzo originale. Che dite… meglio aspettare no?



CHI L'HA VISTA?

"Ho potuto dare una prima occhiata alla nuova console non appena è giunta in un negozio della mia città e devo dire che il look che tanto avevo odiato nelle foto si riscatta prepotentemente nella visione dal vivo. Non così, purtroppo, i primi giochi, che mi hanno abbastanza deluso. Il problema principale è quello del "flickering", ossia un tremolio piuttosto persistente che è dovuto al mancato utilizzo dell'alta risoluzione in *Ridge Racer V* e *Street Fighter EX*. In pratica la risoluzione utilizzata ricorda i famosi interlacciamenti delle alte risoluzioni PAL di Amiga. I giochi, in generale, hanno un odore di "lavori in corso" piuttosto consistente, ma si tratta sempre e comunque di prime uscite: avremo modo di vedere nei mesi a venire quali saranno le reali possibilità del nuovo hardware Sony".

Simone Soletta

LE SPECIFICHE TECNICHE

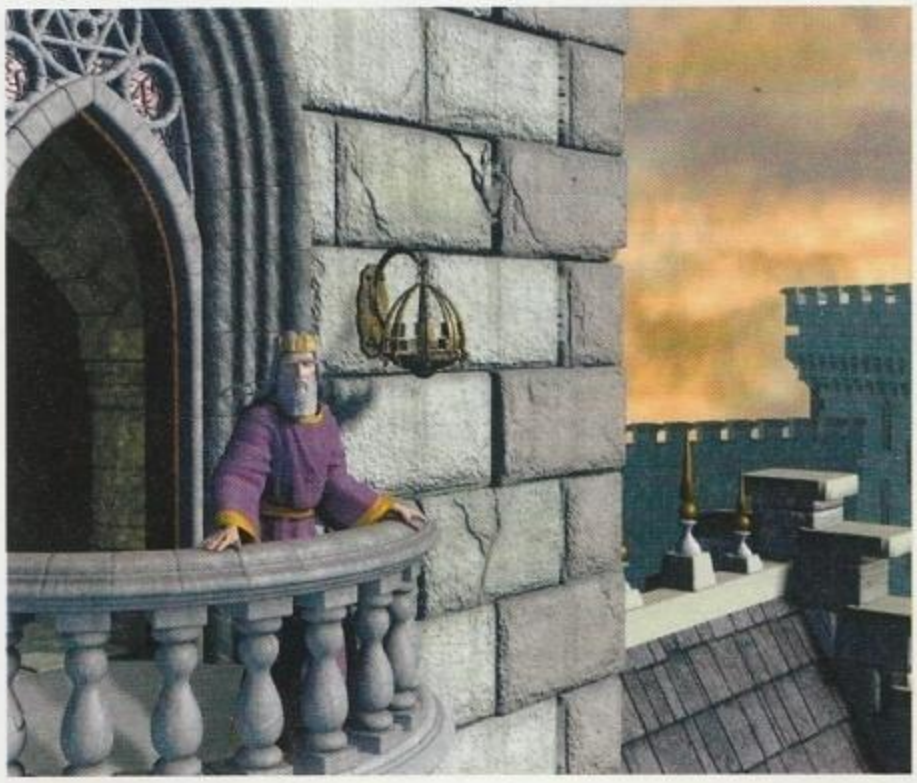
NOME PRODOTTO
PlayStation2
PREZZO SUGGERITO (in Giappone)
39,800 Yen (circa 750.000 lire o 386 Euro)
DISPONIBILITÀ
4 Marzo 2000
ACCESSORI INCLUSI
Dual Shock 2" controller analogico
Memory Card 8MB
Connettore AV Multi cable
Connettore di alimentazione
Disco di Utility
DIMENSIONI
301mm x 178mm x 78mm
PESO
2,1 Kg
MEDIA SUPPORTATI
PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM
FORMATI SUPPORTATI
Audio CD, DVD-Video
INTERFACCE
2 porte Joypad
2 slot per Memory Card
Uscita per il cavo AV
Uscita ottica digitale
2 porte USB
i.Link (IEEE1394)
Slot per scheda PCMCIA Type III
HARDWARE
CPU 128 Bit "Emotion Engine"
Frequenza di Clock 294,912 MHz
Memoria 32 MB
Chip grafico "Graphics Synthesizer" funzionante alla frequenza di 147,456 MHz
Memoria grafica VRAM 4 MB
Sonoro SPU2 con 48 voci integrate più software
Memoria per il sonoro 2 MB
IOP I/O Processor
CPU Core PlayStation CPU+
Frequenza di clock 33,8688 MHz o 36,864 MHz
IOP Memory 2 MB
Lettore CD-ROM 24X e DVD 4X

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il dopo Ultima Online 2 si preannuncia scottante

IL RITORNO DI LORD BRITISH



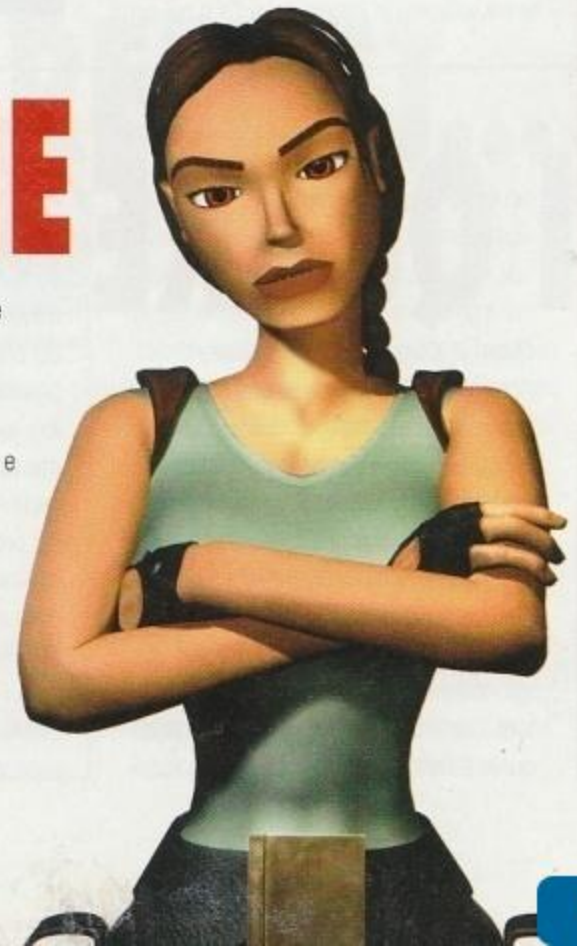
Gli occhi di molti sono puntati sul prossimo *Ultima Online 2*. I pensieri di Garriot sono già ben oltre: in una recente intervista apparsa sulla rivista online italiana Nextgame.it (www.nextgame.it), Lord British ha svelato alcune interessantissime novità sul gioco a cui comincerà a lavorare tra pochi mesi, che sarà di fatto il successore di *Ultima Online* nel mondo dei giochi multiplayer di Massa e su cui Garriot punta per rivoluzionare nuovamente il mercato.

Questo nuovo gioco, che come ha fatto Garriot chiameremo in codice *"X"*, avrà un'ambientazione futuristica in stile Blade Runner o Il Quinto Elemento e una struttura completamente nuova.
Garriot dice che *"X è più che una semplice realtà alternativa, X è anche un vero gioco di narrazione, ed è contemporaneamente un mondo MMP come* UO *ed ha 'missioni' che tu svolgi con il tuo party"* e ancora *"X non è basato sull'avanzamento, ma sul contributo creativo e sull'evoluzione della storia"*.
Un'idea nuova e non una semplice evoluzione come sarà *UO2*, un gioco in cui l'aspetto dei personaggi cambierà a seconda del loro comportamento, e l'atmosfera dei luoghi sarà fortemente determinata dal tipo di persone che ci vivono.
Rivoluzionaria l'introduzione della possibilità di guadagnare soldi veri per i giocatori: potranno aggiungere storie o realizzare lavori artistici e venderli in cambio di qualcosa. A una precisa domanda, Garriot ha risposto: *"Molte persone lasceranno il loro vero lavoro e vivranno per tutto il loro tempo nel mondo virtuale che io sto creando"*. Inquietante o fantastico?

Angelina Jolie pronta a farsi la treccia

TOMB MOVIE

E' ormai parecchio tempo che si parla del film di *Tomb Raider*, ma per ora tutto è rimasto nella nebbia più assoluta.
Non parliamo poi del nome della protagonista destinata a indossare i panni della coraggiosa archeologa: i soliti bene informati hanno tirato fuori tutte le attrici di Hoolywood e anche qualcuna in più... Finalmente un po' di nebbia si è dissipata e Lara Croft ha un volto... e che volto!
L'attrice scelta per la parte sta vivendo un momento di grande successo grazie alla nomination agli Oscar ricevuta per "Girl Interrupted": si tratta di Angelina Jolie. Nata nel 1975, l'attrice è la figlia del famosissimo Jon Voight e, per assicurarsi la parte, avrebbe sconfitto la concorrenza di un'altra "bellissima": Catherine Zeta Jones.
Queste ragazze sono pure troppo belle per interpretare Lara che, per quanto formosa, bellissima non è mai stata.



Il paradiso del multiplayer è una rete locale

SONY INTEL VANNO IN LAN

Sony e Intel hanno siglato un accordo che potrebbe preannunciare un grosso "flop", ma che potrebbe anche cambiare il nostro modo di giocare entro pochi anni. Come ricorderete dallo speciale pubblicato pochi mesi fa, il "LAN party" esalta all'ennesima potenza il gioco in multiplayer: riducendo a zero i costi di connessione ed eliminando i ritardi (i cosiddetti "lag") che colpiscono il gioco via Internet. Un gruppo di amici dotati di computer può farsi una rete locale con una spesa veramente trascurabile rispetto ai vantaggi ottenibili. Sony sta decisamente puntando in questa direzione estendendo il concetto al di fuori del mondo PC (e da grande produttrice di console e di elettronica non poteva fare altrimenti). Il colosso giapponese pare deciso a essere presente quando esploderà il fenomeno delle LAN "casalinghe" che connetteranno console, apparecchiature elettroniche e TV digitali. Come si nota tutto questo estende il concetto di "home-LAN" molto al di là del videogioco o della connessione tra computer: immaginate di avere le varie apparecchiature elettroniche connesse in rete e in grado di scambiarsi informazioni e comandi tra loro.
La prima partnership messa a punto dalla Sony è quella con Intel.
Tra l'altro Intel dovrebbe mettere a punto una piccolissima espansione di memoria adatta a vari dispositivi elettronici destinata al trasferimento di file, musica ed immagini.
Immaginiamo che un tale oggetto serva per portarsi dietro i propri dati esternamente alla LAN... Curioso: in questo caso la tecnologia per fare il tutto ci sarebbe già adesso... ma manca ancora nell'acquirente la mentalità da vera e propria "casa del futuro".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Collezionisti all'arrembaggio: arrivano le edizioni speciali

SCATOLE DA COLLEZIONE

L'appassionato di videogiochi non è diverso da tutti gli altri: appena esce un titolo che gli suscita l'acquolina in bocca non guarda il prezzo e DEVE acquistarlo appena disponibile. In realtà l'attesa spesso permette di fare buoni affari: si può acquistare un gioco usato pagandolo la metà, oppure si può attendere l'uscita delle edizioni economiche (le "budget") che con una confezione un po' più compatta permettono di risparmiare parecchi bigliettoni. La terza opportunità è che l'attesa porti a trovare autentiche edizioni speciali, se non da collezione, ad un prezzo veramente molto interessanti. Tra gli esempi potrei citare *Baldur's Gate* (uscito in edizione speciale insieme all'espansione *Tales of Sword Coast*) o *Half-Life* (uscito in edizione "gioco dell'anno" insieme a *Team Fortress Classic*, l'innovativa espansione multiplayer). Tra i titoli destinati alla "confezione speciale", due vengono dall'Interplay, in particolare *Freespace 2* uscirà come *Freespace 2: Sim of the Year Edition*, comprendente 10 missioni aggiuntive sviluppate dagli utenti, alcune missioni di *Freespace* 1 importate nel nuovo, una nuova missione multiplayer e materiale aggiuntivo (immagini, sfondi, suoni). Oltre a questo avremo un titolo per gli appassionati di Star Trek, la Gold Edition di *Starfleet Command*, comprendente alcune missioni aggiuntive che ne prolungano la longevità. La Eidos da parte sua ci propone l'ennesima versione della sua gallina dalle uova d'oro: *Tomb Raider Trilogy*, in cui vedremo la famosa Lara Croft nei primi tre capitoli della fortunata saga. Si dice sempre che la fretta sia cattiva consigliera... Paradossalmente un gioco ha successo perché gli appassionati "puri" lo acquistano appena esce... Proprio loro, che meriterebbero l'edizione speciale per la loro passione, si trovano ad avere l'edizione originale... lasciando la "chicca" agli altri... Non è un caso che titoli di sicuro successo (come *Ultima 9* o *Quake 3*) siano usciti subito in edizione limitata speciale... proprio per i fan. Su questa linea si inserisce l'ultima novità dalla Blizzard: *Diablo 2 Collector Edition* sarà un'autentica ghiottoneria per tutti gli appassionati. Pensate che la scatola conterrà: il gioco su 4 CD, un DVD con un filmato a schermo pieno di 24 minuti, la colonna sonora con 70 minuti di musica, un gioco di ruolo "carta e penna" della Wizardry of the Coast basato su *Advanced Dungeon & Dragons*, infine il manuale firmato dal team di sviluppo. Leccatevi pure i baffi: tutto questo verrà messo in vendita negli USA ad un prezzo di 60-70$ (qualcosa meno di 150.000 lire). Incidentalmente vi posso anche dire che l'uscita di *Diablo II* è prevista per i primi di giugno. Affrettatevi a prenotarla se siete interessati...

Carmack in difesa del GPL

L'IRA DI QUAKE

La id Software, creatrice di giochi famosa in tutto il mondo per il suoi sparatutto 3D (tanto per gradire: *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *Doom 2*, *Quake*, *Quake 2* e *Quake 3: Arena*) ha l'abitudine, trascorsi alcuni anni dall'uscita di un titolo, di rilasciarlo sotto GPL (GNU Public Licence), la licenza di pubblico dominio della Free Software Foundation. In pratica il codice sorgente viene rilasciato come fosse di pubblico dominio, permettendo a chiunque di modificarlo a patto che il risultato del suo lavoro sia reso ancora una volta accessibile a tutti. Sostanzialmente è la licenza con la quale è stato sviluppato Linux: chiunque può mettere mano al codice a patto di non mantenere segreto il proprio lavoro

Pochi mesi fa John Carmack, gran capo della id, ha reso disponibile il codice di *Quake*, invitando tutti i licenziatari a fare altrettanto. Così non è stato fatto: gli autori del progetto *Quakelives* si sono rifiutati di procedere in tal senso dicendo che anche loro avevano "i loro diritti". Non l'avessero mai fatto! Carmack stesso ha minacciato esplicitamente: o l'abbandono immediato del progetto accompagnato dal rilascio del codice dell'ultima versione oppure immediate conseguenze legali, con la id pronta a finanziare qualsiasi iniziativa intrapresa dalla Free Software Foundation. Evidentemente Carmack "fragga" anche nella vita reale!

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STATUNITENSI

Iniziamo con la classifica di **COMPUTERONE** (www.computerone.it), relativa alla settimana del **12 marzo**: irrompono *The Sims* e il Manageriale di Formula 1 che, guarda caso, arriva in contemporanea con il mondiale ...

1. The Sims
2. Grand Prix World
3. Superbike 2000
4. Nox
5. Ultima 9 Ascension
6. Half-Life Opposing Force
7. Police Quest Swat 3D
8. Final fantasy VIII
9. Scudetto 99/2000
10. Football World Manager 2000
11. Rally Championship 99/2000
12. Age of Wonders

Questa invece è la classifica Mensile di **PCDATA** relativa a **gennaio 2000**

1. Who Wants To Be A Millionaire
2. MP Roller Coaster Tycoon
3. Age Of Empires II: Age of Kings
4. Centipede
4. Parker Brothers Classic Card Games
6. Milton Bradley Classic Games
7. Starcraft
8. Quake III Arena
9. MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies

Tanto per dare un risultato diverso vi fornisco la sorprendente classifica delle schede video di **PCDATA** per **gennaio 2000**.
Ci si riferisce al mercato retail (quello degli acquirenti casalinghi) e non al mercato OEM (quello degli assemblatori) dove invece 3dfx non è certo la dominatrice.

1. 3dfx Voodoo3 2000 16 MB PCI
2. 3dfx Voodoo2 1000 12 MB PCI
3. 3dfx Voodoo3 3000 16 MB PCI
4. ATI Xpert 98 Rage Pro Turbo PCI 8 MB
5. 3dfx Voodoo3 3000 16 MB AGP

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente l'annuncio ufficiale Microsoft

X-BOX C'È

Esiste.. non esiste... esce... ma quand'esce... A lungo Microsoft ha mantenuto un completo riserbo sulla console che dovrebbe garantire il successo dell'azienda di Redmond nel mondo dei videogiochi. C'era addirittura chi dubitava dell'esistenza dello scatolotto. Finalmente è arrivato l'annuncio ufficiale insieme alle specifiche tecniche. Il portatore dell'annuncio è stato il gran capo in persona: Bill Gates. Sostanzialmente X-Box non è altro che una PC-Console!

SPECIFICHE TECNICHE X-BOX

CPU: Intel da 600 MHz
CHIP GRAFICO: Nvidia (non dovrebbe comunque essere un GeForce 256, ma un chip 3D sviluppato in futuro... forse il chip NV25)
MEMORIA:
64 Megabyte compresa quella video
Chip audio 3D
Hard Disk (!!!) 8 GB
Lettore DVD 4X
Porta di espansione
4 porte per il controller
Connettore Audio/Video proprietario
Porta Ethernet da 100 Mbps

Le specifiche tecniche, come potete vedere nel box apposito (anzi nell'X-Box apposito...), sono da PC di fascia alta, con tanto di hard disk! Inutile far notare come le conversioni da PC a X-Box si riveleranno molto semplici; anche se Microsoft ha fatto notare che non vede X-Box e PC in concorrenza, visto che i giochi da computer e i giochi da console appartengono, normalmente a tipologie decisamente diverse (e non si può dargli torto... finora). Microsoft ha subito coinvolto una grossa quantità di sviluppatori nel suo progetto, accanto a grossi nomi abituali del mondo PC, spiccano la Konami e la Capcom da sempre legate al mondo console "Made in Japan". La prima curiosità è che l'annuncio della Microsoft è stato un'autentica sberla per AMD: le prime specifiche trapelate dicevano che X-Box avrebbe montato un Athlon 600, ma molti erano rimasti sorpresi di fronte alla possibilità che Bill Gates voltasse la spalle all'alleato di sempre Intel (ricordate il "cartello" Wintel?)... ora le cose sembrano ritornate "a posto" e X-Box monterà una non meglio specificata CPU a 600 MHz... però si sa che dovrebbe essere di Intel (vista la scarsità di dati rilasciati da Microsoft siamo comunque costretti ad usare il condizionale). Molti osservatori ritengono che sarà un PIII, ma di qui a 18 mesi questa sarebbe una CPU obsoleta. Grosse perplessità invece suscita la data di uscita: si parla della stagione natalizia del 2001! Non capiamo perché sia necessario andare così in là, visto che il sistema è, a tutti gli effetti, uno stracollaudato PC, assemblabile già oggi stesso, sia pure con componenti meno potenti. Gates promette una capacità grafica doppia rispetto ai concorrenti ed è ovvio che sta pensando alla PlayStation 2 appena lanciata (e sul sito Microsoft ci si lancia in confronti, abbastanza gratuiti, tra i due hardware); questo però non vorrà dire necessariamente successo di vendite, visto che la concorrenza (nella fattispecie PS2 e Dreamcast, mentre il Dolphin è ancora, pericolosamente, avvolto nelle nebbie... tanto che rischia di uscire in contemporanea con la macchinetta di Gates) sarà già saldamente insediata nelle case degli utenti per quella data. Se non ci saranno cambi in corsa la Microsoft rischierà di far uscire una macchina già obsoleta... A meno che non sia stata una scelta precisa proprio per evitare di sovrapporsi al mercato PC: tra diciotto mese i PC saranno molto più potenti dell'X-Box.
Comunque si può solo tacere e attendere di fronte ad X-Box: la potenza di marketing della Microsoft è gigantesca (probabilmente riuscirebbe a vendere, a un certo pubblico, anche una scatola di legno con una lampadina dentro) e per di più l'hardware Microsoft è sempre stato di primissima qualità. Diciotto mesi però sono tanti...

Ancora una rivoluzione dall'Inghilterra?

ADDIO ALLE FREENET... O NO...

L'Italia e gli Stati Uniti sono agli antipodi dal punto di vista dell'accesso a Internet. Negli USA le telefonate sono gratuite mentre si paga un canone per l'accesso alla rete, in Italia si pagano le telefonate mentre l'accesso è gratuito. Tutto questo avviene da pochi mesi qui da noi, ma la cosa è originariamente partita dalla Gran Bretagna, primo paese dove le freenet hanno preso piede. Adesso alcuni provider inglesi hanno deciso, in accordo con le compagnie telefoniche, di offrire un accesso "flat" in cambio di un canone fisso... ossia secondo il modello statunitense. Non sappiamo se a qualcuno verrà queste idea anche in Italia, ma di sicuro dovrà farlo con un canone inferiore: in UK chiedono 80 Euro (circa 150.000 lire), da noi con poco di più ci si paga un accesso full time ADSL a 640 kb al secondo in download... una specie di sogno insomma... Senza dimenticare che da poco gli utenti milanesi (ma dovrebbe estendersi anche al resto di Italia) possono usufruire di Nopay (www.nopay.it) il provider che permette di collegarsi tramite un numero verde gratuito in cambio di un po' di pubblicità a schermo. Infine, proprio in questi giorni si parla di una possibile tariffa "flat" offerta anche in Italia da Infostrada. E' veramente imperdonabile, al giorno d'oggi, non essere connessi alla rete...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

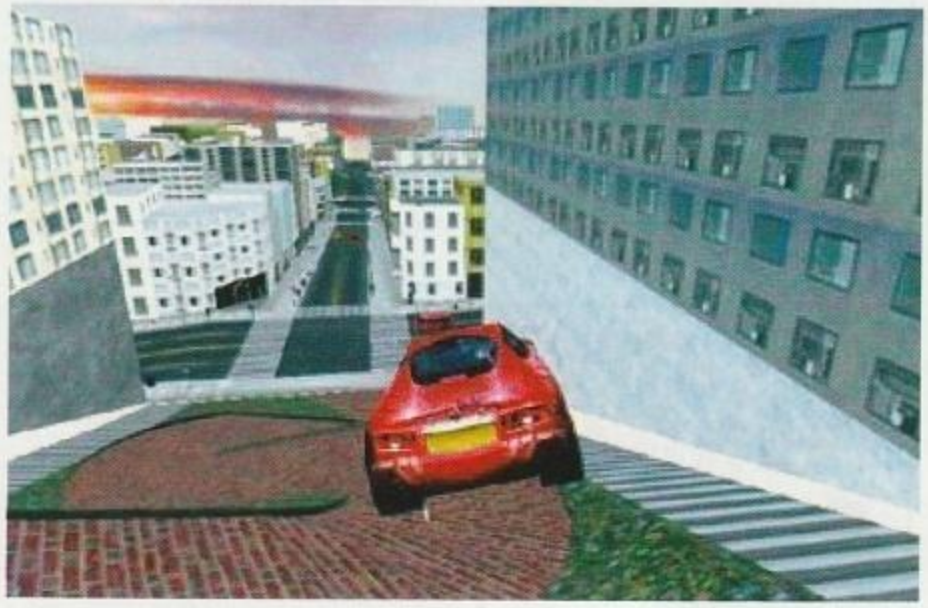
http://www.oldgamesitalia.net/

Un mese caldissimo per La Microsoft

L'HARDWARE E IL SOFTWARE DI BILL GATES

Non vi sorprenda troppo la quantità di annunci per il mondo videoludico rilasciati dalla Microsoft in questo mese (X-Box, anteprima DirectX 8 ecc.): c'è un motivo per tutto questo, il "Microsoft Gamestock", l'annuale presentazione per la stampa che si tiene ogni anno a Seattle. A questo si è aggiunta la Gaming Developers Conference (nella quale c'è stato l'annuncio di X-Box). Stavolta l'impegno della casa di Redmond nel campo dei videogiochi è veramente notevole... Non è difficile pronosticare che i grossi nomi del videogioco (Electronics Arts, Ubi Soft, Activision, Eidos, Interplay e compagnia bella) ben presto dovranno fare i conti con Bill Gates. Iniziamo dal Software: *Midtown Madness 2* e *Motocross Madness 2* saranno i seguiti dei due omonimi giochi di corse (ricordiamo che il primo simulava la guida all'interno della città mentre il secondo era il gioco di motocross pensato per essere giocato con il joypad *Sidewinder Freestyle*, con il quale infatti era in "bundle").

A fine 2000 potremo mettere le mani su *MechWarrior 4*, ennesimo capitolo della saga di *MechWarrior*, incentrata sulle battaglie combattute da enormi robot (appunto i "mech"); sempre a proposito di robot aspettate *Mech Commander 2* per l'inizio del 2001. Tanto per esagerare sono già stati annunciati due titoli della serie sportiva di Microsoft (ancora "seguiti", naturalmente): il primo è *MS Baseball 2001* e presumibilmente, in Italia, incontrerà pochissimo interesse; l'altro titolo è invece il fiore all'occhiello della produzione sportiva Microsoft, ossia quel *Links 2001* che appartiene al ciclo dei giochi di golf più famosi del pianeta. Inoltre, per gli amanti dei simulatori di volo, è in arrivo il *Combat Flight Simulator 2*. Finito? Ma nemmeno per idea, ora tocca all'hardware! La prima cosa che salta agli occhi è la cuffia stereo dotata di microfono da usare in congiunzione con i titoli che permettono la comunicazione vocale, la *SideWinder Game Voice*... e non è un caso che le DX8 adesso supportino in maniera nativa la comunicazione multiplayer.



Altra periferica in vista è la nuova versione del joystick dotato di ritorno di forza, chiamata molto semplicemente *Sidewinder Force Feedback 2*: in questa nuova leva di comando il sistema di ritorno di forza dovrebbe essere più realistico e preciso. Infine c'è una nuova periferica, da comandare con la mano destra, che dovrebbe consentire di rendere più immediati i comandi dei giochi controllabili via mouse e/o tastiera: si chiamerà *SideWinder Strategic Commander*, avrà sei tasti programmabili, tre tasti "shift" e un interruttore a tre posizioni; sarà quindi in grado di replicare ben 72 diverse combinazioni di tasti! Microsoft sta gonfiando i muscoli... e sembra essersi allenata bene prima...

Il titolo Origin continua a rappresentare un must

IL RECORD DI ULTIMA OLINE

Non è difficile capire perché alla Origin abbiano deciso di completare in fretta e furia il loro *Ultima Ascension* per dedicarsi alla preparazione di *Ultima OnLine 2*. A fine febbraio alla Origin hanno annunciato il famosissimo gioco on line, datato 1997, aveva superato la soglia di 150.000 utenti! Pensate che tutta questa popolazione è pagante e scuce una decina di dollari al mese. Fatevi due conti da soli... si superano i tre miliardi di lire in quest'ultimo mese. Come già detto tempo fa ad aprile dovrebbe rendersi disponibile l'ultima espansione per *Ultima Online* (proprio "l'ultima" ... il prossimo passo dovrebbe essere *Ultima Online 2*), si chiamerà *Renaissance* e, tra le altre cose, raddoppierà la quantità di terre emerse utilizzabili. Naturalmente gli utenti registrati potranno scaricarsela comodamente...

LA MAGLIA NERA

Questo mese è quasi banale l'assegnazione della duplice maglia nera; ne abbiamo già parlato nel corpo delle news e quindi mi limiterò a un minibox. La prima va alla Sony: non si può mettere in circolazione una console stra-attesa come la PS2 e scoprire subito dopo un incompatibilità della Memory Card con uno dei titoli di punta come *Ridge Racer V*.

Le voci si sono inseguite: si è detto che la Sony avesse intenzione di ritirare tutte le memory card così come si è smentito che tale ipotesi sia stata anche solo presa in considerazione.

Il giudizio però non cambia.

La seconda va alla Blizzard: *Warcraft 3* poteva essere qualcosa più che una ventata di novità nel mondo videoludico.

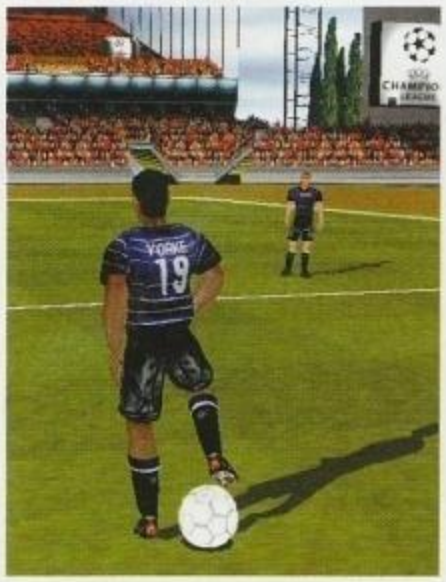
Così non sarà e non possiamo che esserne delusi: non hanno avuto il coraggio per tentare una nuova via.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un po' di soccer per giocatori affamati

TUTTE LE NOVITA' DAI CAMPI DI CALCIO



Videocalciatori di tutta Italia a rapporto: protestiamo energicamente per l'assenza di giochi di calcio da ormai ben SEI mesi! Dopo *FIFA 2000* non si è più visto niente. Va da sé che, a detta di molti, *FIFA 2000* non sia poi questo gran che come gioco di calcio: divertentissimo, ma essenzialmente arcade e senza alcuna velleità simulativa. Se desiderate il calcio allo stato puro l'unica soluzione è ripiegare sulla Playstation con il suo *ISS Pro Evolution*. Eppure dobbiamo ancora da valutare l'edizione 2000 di quello che, nel 1999 si propose come l'unico gioco in grado di attaccare il predominio di *FIFA* su PC: *Uefa Champions League*. In realtà il titolo non riusciva a proporsi come alternativa simulativa a *FIFA* ed era meno interessante come arcade... ma era comunque un buon lavoro. *Uefa Champions League 2000* sta per arrivare sui nostri monitor e, benché dalla press release non si riesca assolutamente a capire se i miglioramenti siano solo cosmetici o no, lo attendiamo con grande curiosità.

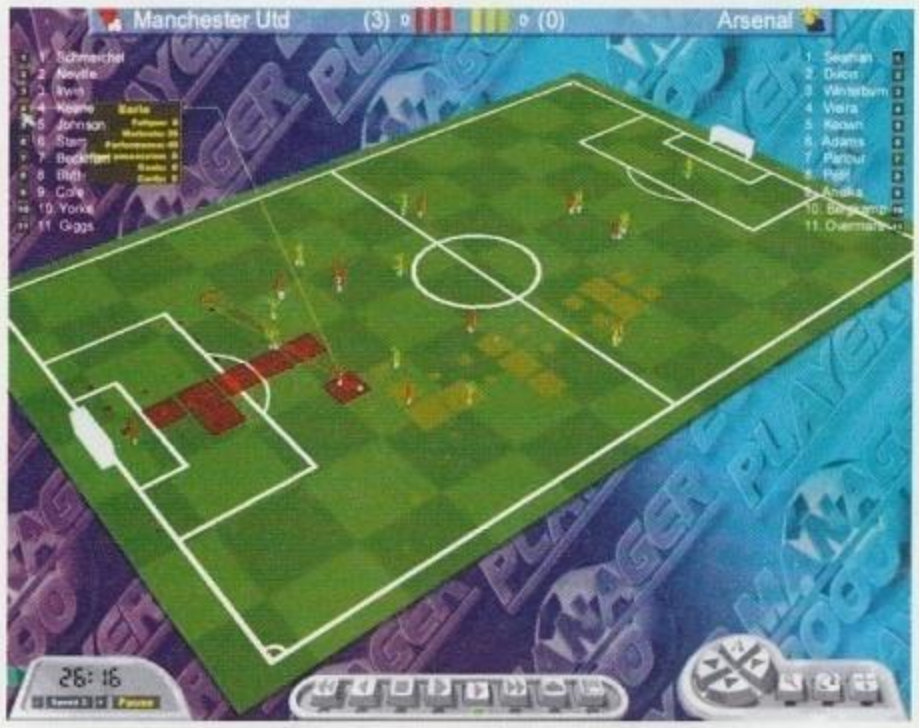
Questo mese sembra però che Eidos, 3DO e Infogrames si siano dati appuntamento: se Eidos si è lanciata sul calcio giocato, le altre due ci costringeranno a sederci in panchina.

Usciranno, quasi in contemporanea, due manageriali calcistici che si scontreranno (è il caso di dirlo) sul campo. Sono, appunto, manageriali e come tali entrambi propongono cose abbastanza simili: gestione completa, anche economica, del team (all'inglese, tanto per capirsi), possibilità di vedere la partita giocata o solo una sua descrizione testuale, controllo degli allenamenti eccetera.

Il titolo della Infogrames si chiamerà *Uefa Manager 2000* e ci permetterà di prendere il controllo di quasi tutti i club europei di serie A e B; il gioco 3DO invece, sviluppato dalla ANCO, è *Calcio Manager 2000* e, sulla carta, si presenta più interessante.

Beninteso: magari poi il gioco ci smentirà, ma questo titolo è stato sviluppato con l'aiuto di alcuni importantissimi tecnici della premiership inglese e promette di avere una credibilissima IA nella gestione delle squadre avversarie. Aspettatevi quindi cambi in corsa per contrastare una vostra azione o magari per sfruttare il punto debole scorto dal PC nella vostra squadra.

Certo. se si desse ascolto alle press release tutti i giochi sarebbero favolosi...



Il Film di fantascienza dell'anno diventa un videogioco

ARRIVA "THE MATRIX"

The Matrix è stato uno dei cavalli da battaglia della Warner Bros nell'attuale (o dovrei dire "passata") stagione cinematografica. Il film ha fatto ancora più parlare di sé quando è uscito in versione DVD, offrendo una qualità e degli "extra" difficilmente riscontrabili negli altri titoli sul mercato

Da un accordo tra Warner Bros e Interplay nascerà il videogioco omonimo, *The Matrix* appunto.

State già pensando che, come avviene spesso in questi casi, la trasposizione informatica rischi di non essere all'altezza? Sbagliato! Interplay ha convinto Warner Bros mettendo sul tavolo delle trattative uno dei sui team di punta per la preparazione del titolo, la Shiny di Dave Perry.... Già... proprio quelli di *MDK*, di *Messiah* e del futuro *Sacrifice*. Pensate che fino all'ultimo erano stati in lizza la Bungie West di *Oni* e Hideo Kojima di *Metal Gear Solid*.

Il titolo dovrebbe uscire in contemporanea con il film *The Matrix 2*, anche perché Shiny ha assicurato di potersi mettere al lavoro da subito.

Speriamo che tutto ciò non ritardi ulteriormente *Messiah*... Ma no... dovrebbe essere quasi pronto...

La 3D Realms si copre per l'E3

E DUKE FOREVER?

Sono ormai vari anni che si parla di *Duke Nukem Forever*, seguito dell'ottimo *Duke Nukem 3D* che tanto successo ha avuto grazie alla sua vena ironica. Le voci sul maleducato "marine" si fanno sempre più preoccupanti: niente *Duke Nukem* all'E3. 3Drealms ha annunciato l'intenzione di non mostrare niente del proprio gioiello (e nemmeno di *Max Payne*) se non qualche filmato. A questo punto molti osservatori iniziano a pensare che il gioco, per essere così ben nascosto, rischia di NON essere poi quel titolone atteso da tutti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Clamorosa decisione della Blizzard: si torna al classico

WARCRAFT 3: RITORNO AL PASSATO

La nostra news di apertura dello scorso mese riguardava l'innovativo *Warcraft 3* della Blizzard. Un gustoso mix tra i generi strategico e gioco di ruolo ne avrebbe fatto un titolo veramente innovativo. Come avrete notato la foto allegata era scandalosamente piccola e non si vedeva niente. In realtà le foto allegate erano ben TRE in alta risoluzione ma la news era troppo lunga e non è rimasto spazio per le foto… ed è un bene. Almeno non vi state mangiando le mani come stanno facendo tutti quelli che le immagini le hanno viste bene: sulla rete per alcuni giorni non si è parlato di altro! La Blizzard, proprio in contemporanea con l'uscita nelle edicole del numero di Marzo (quale amaro tempismo) ha deciso di buttare tutto all'aria! Il team di sviluppo (non si tratterebbe quindi di una decisione imposta dall'alto) ha preso una decisione clamorosa: *Warcraft 3* torna ad essere uno strategico puro! Gli elementi di GdR verranno decisamente ridotti se non eliminati, il gioco tornerà a svilupparsi a missioni e non con un "plot" unico. Dulcis in fundo (si fa per dire) la telecamera tornerà ad allontanarsi per essere più consona a quello che dovrebbe essere uno strategico (ricorderete che nel progetto originario la telecamera seguiva il leader del party). Lo stupendo motore 3D rimarrebbe solo ad animare le cut-scene. Insomma un clamoroso passo indietro su tutta la linea. La giustificazione portata avanti è stata quella che *Warcraft 3*, in quanto discendente della "stirpe" di *Warcraft* doveva essere uno strategico a tutti costi per poter portare quel nome. Perplessi?. Vediamo di mettere insieme i pezzi: quasi in contemporanea con questo annuncio tre elementi chiave (ma chiave davvero, si parla di gente che guidava i rispettivi team) della Blizzard hanno lasciato la casa madre per fondare una propria Software House, la Triforge. Tra i fuggitivi c'è addirittura quello che aveva personalmente sviluppato il motore 3D di *Warcraft 3*! Non solo: uno di loro stava lavorando al "prossimo" titolo Blizzard, di cui per ora non si sa assolutamente niente.

Le ipotesi plausibili sono tre: la prima è che questi se ne siano andati per dissapori interni lasciando la Blizzard parzialmente scoperta e costretta a tornare a uno strategico classico. La seconda è che la Blizzard si sia resa conto che, con la sua caratteristica lentezza, non sarebbe mai riuscita a fare tutto quel ben di Dio (rileggetevi il numero scorso per maggiori dettagli) per la fine dell'anno, dunque "passo indietro e torniamo a fare quello che sappiamo fare"… e i tre se ne vanno per sfruttare altrove il bagaglio di esperienza maturato. La terza è che effettivamente il passo indietro di *Warcraft 3* non nasconda segreti e sia stato un'autentica scelta "di principio", quasi "politica", in cui i leader della fazione perdente hanno tolto il disturbo. Resta il fatto che la scelta presa è la più conservativa, la più sicura, la più facile ma anche la meno interessante. Certo: la speranza che il "gioco sconosciuto" sia in realtà quello che avrebbe dovuto essere *Warcraft 3* resta ed è forte, ma non ci crediamo troppo… Come giornalisti dovremmo comunque essere contenti: ci hanno dato materiale per rifare da capo tutte le preview… Una o due foto di quello che avrebbe potuto essere *Warcraft 3* ve la passiamo lo stesso.

Il colosso americano si assicura la software di Spielberg

DREAMWORKS PASSA AD EA

La Dreamworks Interactive non è forse una delle Software House più note del panorama videoludico, ma non è nemmeno l'ultima: la sua storia, se non andiamo errati, iniziò pubblicando lo scadente *The Neverhood* sotto etichetta Microsoft. Da allora ne hanno fatta di strada, soprattutto nel settore PlayStation (*Medal of Honor* tanto per citare un titolo)

Adesso la Dreamworks è a tutti gli effetti una branca dell'Electronics Arts. Non sono stati resi noti i termini dell'accordo che ha coinvolto due tra i nomi più grossi dell'intrattenimento: Steven Spielberg e Electronics Arts. Già.. Steven Spielberg… è lui il fondatore della Dreamworks! Sorprendente che rinunci al mondo dei videogiochi, vero?

La sfida ad Intel arriva anche per i portatili

AMD VA SUL MOBILE

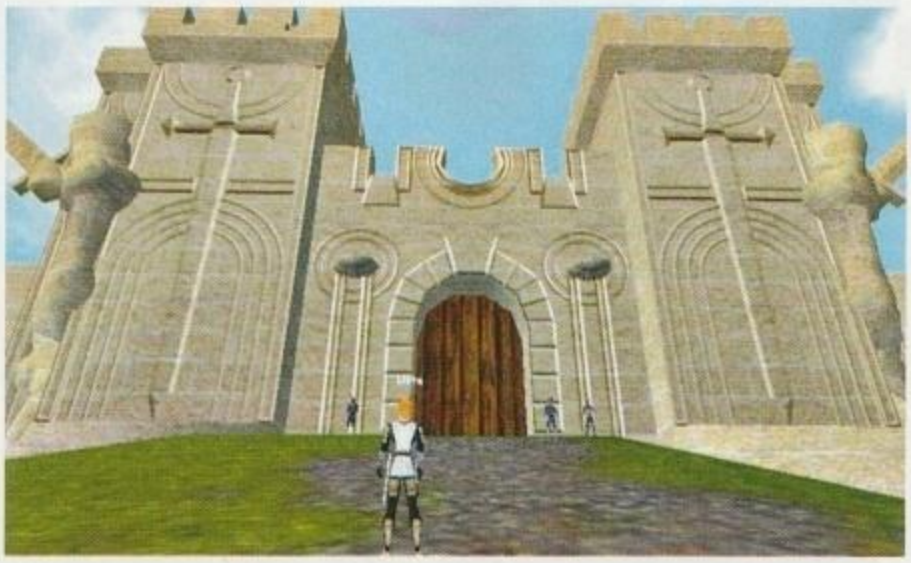
Per anni AMD si è accontentata di raccogliere le briciole del gigante Intel. I vari 486, K5 o K6 prodotti da AMD erano processori che avevano lo scopo di raggiungere la fascia di utenza economica, quella che Intel non considerava interessante perché poco redditizia. In effetti i suddetti processori di AMD non erano adatti per le applicazioni più affamate di potenza di calcolo: i giochi. Con l'uscita del K6-2 e le sue istruzioni 3DNOW, pensate esplicitamente per i giochi, AMD lanciò un autentico guanto di sfida al colosso Intel, che a sua volta reagì con la produzione del Celeron. Con l'Athlon poi il primato della potenza di calcolo è finito nelle mani di AMD, nonostante il mercato resti saldamente in quelle di Intel. Il passo successivo è ora lo sbarco sui portatili, dove il "Mobile Pentium III" rappresenta il top della potenza: AMD ha messo a punto la tecnologia PowerNOW, che promette una migliore gestione del risparmio energetico. Tale tecnologia troverà posto entro fine anno sul Mustang, versione mobile dell'Athlon, che tenterà di ritagliarsi uno spazio nel mondo notebook, soppiantando l'ormai obsoleto K6. La guerra dei processori ci porterà a trovare portatili a basso costo?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo RPG online da Mythic Entertainement

ADDIO AD ARTU'



La storia di Re Artù ha sempre stimolato la fantasia popolare.
Chiudiamo un attimo gli occhi e immaginiamo che quel mondo di fiaba sia vero… che il misterioso Merlino abbia steso la sua mano protettiva sul giovane Re, capace di tenere unita e pacificata l'Inghilterra, raccogliendo sotto il suo stendardo una moltitudine di tribù minori.
Un Re tanto grande come governante, tanto grande come uomo, quanto assolutamente sfortunato negli affetti familiari. Un epopea tragicissima, conclusasi con la morte in battaglia di Artù e di tutti i suoi cavalieri, mentre la magica spada Excalibur abbandona per sempre il nostro mondo perché più nessuno è degno di portarla. E adesso? E adesso l'impero si smembrerà a causa delle lotte dei pretendenti al trono (Artù muore senza lasciare eredi) nei tre regni di Albione, Hibernia e Midgard … e voi vi troverete a vivere in questo mondo, ora che l'età dell'oro è passata e che Camelot sta vivendo la sua era più nera.
Dark Age of Camelot prende le mosse dalla morte di Artù per condurci in un mondo online 3D con un background che non avrà nulla da invidiare a *Ultima OnLine* e che potrà tranquillamente "fare le scarpe" all'altro grande gioco on line fantasy *Everquest*. In realtà *Camelot* sarà molto più basato sul combattimento contro gli altri giocatori rispetto agli altri RPG: non sarà un mondo commerciale, ma un paese in piena guerra… magari pieno di Player Killer.
Da notare che avrà grossa importanza il combattimento a squadre mentre non ci saranno combattimenti contro NPC (personaggi controllati dal computer): tutto sarà fatto contro persone "vere".
Il giocatore che deciderà di combattere per il suo regno (aiutando a difenderne i confini come un buon soldato), riceverà dei punti ulteriori da spendere nel potenziamento del proprio personaggio.
I giovani cavalieri potranno usufruire di "zone franche" dove potranno impratichirsi senza essere aggrediti e uccisi dai player killer; in un gioco basato sul combattimento tale misura si mostra necessaria.
Dark Age of Camelot rischia di essere più riduttivo di *Ultima OnLine*… ma probabilmente più adatto ai giocatori "hack 'n slash": quelli che amano prendere una spada e menare tutto quello che si muove.

Non tutti gli strategici sono in tempo reale...

UNA TERRA DA SOGNO

Si fa per dire… La terra da sogno è solo nel titolo, che è appunto *The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge*. Si tratta di uno strategico ma non di uno "strategico in tempo reale", visto che in questi mesi sembra non si pensi ad altri generi; i creatori del titolo sono, infatti, i Mithos Games, quelli di *Magic e Mayem*, gli stessi che hanno creato la trilogia di *UFO X-COom* per la Microprose… e lo stile di *UFO* appartiene alla più classica tradizione degli strategici a turni.
Facciamo un piccolo ripasso per quei pochi che non lo ricordano: ogni nostra unità dispone di un certo numero di "punti movimento" da consumare nel proprio turno; ogni azione da compiere consuma questi punti… più è complessa l'azione e più punti consuma, alla fine del turno il gioco passa in mano all'avversario (anche se posso aver tenuto qualche "punto movimento" di scorta per effettuare eventuali azioni difensive).
La componente strategica presente in titoli del genere normalmente è molto più elevata della corrispondente presente nei cosiddetti strategici in tempo reale, dove la frenesia non permette di pianificare vere tattiche.
All'inizio di *Dreamland* scopriamo che la razza umana è sull'orlo dell'estinzione a causa di una sanguinosa guerra, durata appena settanta giorni, scatenata da una razza aliena che sta tentando l'invasione della Terra.
Il giocatore sarà alla guida dell'Armata di Liberazione Terrestre, l'ultima sacca di resistenza che sta tirando avanti con un'esigua scorta di armi rubate ai nemici. E visto che la situazione è ormai disperata non vi si chiede altro che di ricacciare indietro gli invasori liberando la Terra… magari cercando di aiutare i civili sopravvissuti.
Tutto semplice no? Da notare che ci sarà un'autentica storia, decisamente complessa, che si svilupperà seguendo le nostre gesta: ne faranno parte i misteriosi alieni di Rosewell, l'area 51 e i "Men in Black".
L'uscita del titolo è ancora molto lontana: si parla dell'inizio del 2001…. C'è tempo. Il publisher sarà la Virgin e non la Microprose: non vi inganni infatti l'ambientazione e lo stile "alla *X-Com*", questo non è un seguito del famoso ciclo… o almeno non lo è ufficialmente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Novalogic parcheggia a tempo indefinito il suo 3D

MAXIMUM OVERKILL... MINIMUM LUCK

Ci sono giochi che sembrano destinati a non uscire mai: magari sono anche molto attesi da parte del pubblico ma, vuoi per scelta della Software House, vuoi per oggettive situazioni sfortunate, si trovano a venire rinviati innumerevoli volte. Il famoso "Vaporware" che contraddistingue titoli usciti, talvolta, con anni di ritardo. Forse ricorderete che capitò anche a *Dungeon Keeper*, che uscì quasi due anni dopo le originali previsioni... per non parlare di *Heart of Darkness* che si è distinto per un clamoroso lustro di ritardo! Lo sparatutto 3D *Maximum Overkill* della Novalogic si è trovato nella condizione di diventare un bel pezzo di Vaporware: annunciato per l'estate del 99 e successivamente ritardato fino alla primavera di quest'anno, è stato "sospeso a tempo indeterminato" per permettere alla Novalogic di completare la sua avventura ambientata nello spazio *Tachyon: The Fringe*. Il publisher si è rifiutato di commentare le voci che volevano *Maximum Overkill* definitivamente abbandonato.
Effettivamente la scelta di cancellare un gioco così avanti nella lavorazione pare strana... d'altra parte se fosse stato veramente quasi pronto (come la data di uscita lasciava intendere) non sarebbe MAI stato sospeso completamente a un passo dall'uscita. Solo il tempo dirà chi aveva ragione, ma sul sito Novalogic non c'è traccia di questo Shooter 3D...

Microsoft ci fa assaggiare la prossima versione... e Nvidia esulta

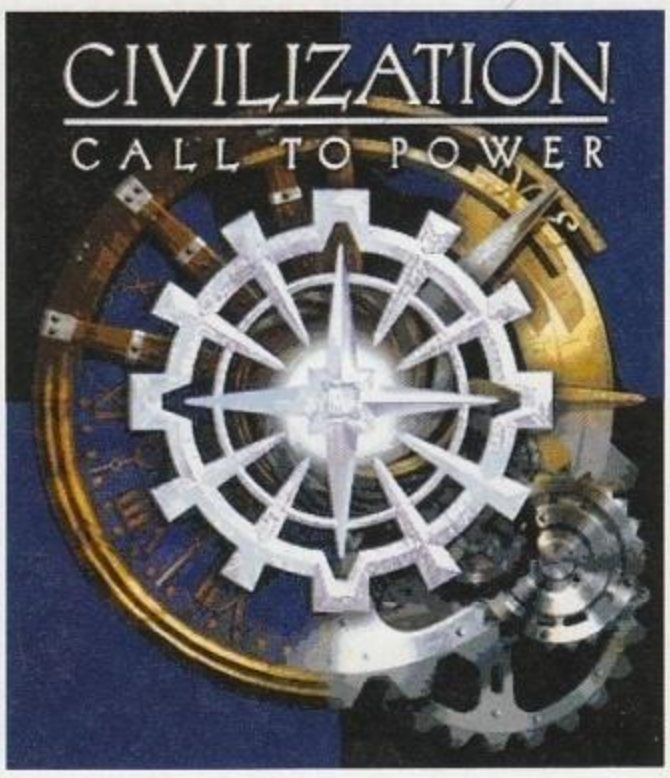
ANTEPRIMA DX8

La casa di Redmond ha fatto vedere un "assaggino" della prossima versione delle sue librerie grafiche. Le novità erano annunciate da tempo e, per quanto ci riguarda, sappiamo più o meno cosa aspettarci: pieno supporto per gli effetti delle nuove schede 3D e per le tecnologie di comunicazione vocale (ve ne abbiamo parlato il numero scorso, ricordate?). In pratica le DirectX 8 sono state fatte apposta per Nvidia! Sorpresi? Non tanto se andate a leggere la news sull'X-Box in questo stesso numero. Microsoft ha deciso che la parte grafica della sua console si baserà sui chipset di Nvidia, ma naturalmente questa decisione è stata il frutto di un accordo reciproco a più ampio respiro che potrebbe trasformare istantaneamente Nvidia nello standard grafico (finora costituito da 3dfx). Tra l'altro Nvidia era lo sponsor della presentazione...

Torna lo strategico a turni dell'Activision

L'ALTRO "CIVILIZATION 2"

Civilization è un titolo che risale ormai a una decina di anni fa (al 1991 per l'esattezza), eppure grazie al suo geniale "gameplay" è diventato la base su cui, con poche modifiche, sono stati strutturati tutti i giochi (appunto) "alla *Civilization*" come *Colonization*, *Civilization 2*, *Call to Power* e *Alpha centauri*, ma anche *Master of Magic*... Il sistema di gioco va avanti da dieci anni eppure è sempre "fresco". Mesi fa, in queste news, abbiamo anche fatto notare come nessuno, tra i veri appassionati abbia mai considerato *Civilization: Call to Power* (a tutti gli effetti seguito ufficiale dotato di licenza) come un vero seguito del gioco di Sid Meier, assicurando tale "status" solo ad *Alpha Centauri*. Alla fine la Hasbro (proprietaria del "marchio" *Civilization*) si è decisa ad assegnare alla Firaxis di Sid Meier il compito di programmare *Civilization 3*. Al di là di questo, *Call to Power* era comunque un bel gioco, molto profondo che, in ogni caso, ha riscosso il successo che meritava. Ecco che dalla Activision se ne escono con l'annuncio del seguito ufficiale del "loro" *Civilization*. Il titolo? Ma naturalmente *Civilization: Call to Power II*, come il predecessore dovremo accompagnare la civiltà dall'epoca delle capanne di fango fino al 2300 AD. Grosse novità non ce ne saranno se non una "ripulitura" generale del titolo precedente con vari miglioramenti e l'eliminazione dei difetti più fastidiosi.
Sarà migliorata la parte diplomatica con una decisa attenzione alla personalità dei leader rivali, oltre a questo pare che i giocatori più pacifici (quelli che adorano le costruzioni e la ricerca e che regolarmente si dimenticano di preparare un adeguato esercito per respingere le invasioni) potranno, con un sapiente uso della diplomazia, realmente tentare di vivere in pace... e sarebbe la prima volta in un titolo del genere. Oltre a tutto questo l'introduzione dei "sindaci" automatici permetterà di non perdere troppo tempo nella gestione di ogni singolo insediamento, eliminando così uno dei più grossi difetti del primo *Call to Power*. Certo: tutti attendono *Civ* 3, ma questo titolo merita la giusta attenzione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una guardia del corpo molto "famosa"

PAMELA ANDERSON IN DIGITALE

Fermi tutti! Lo so cosa state pensando! No! E' un videogioco "vero", adatto a tutti! Pamela Anderson Lee, divenuta nota in tutto il mondo con i telefilm *Baywatch* (ambientato nel mondo dei "guardaspiaggia"... ossia dei "bagnini"), è la protagonista del "serial" americano *VIP*, in cui interpreta una guardia del corpo incaricata di proteggere, appunto, alcuni VIP.
I telefilm mescolano azione, ironia ed umorismo in un cocktail che ha incontrato molto il favore dei teenager d'oltreoceano.
Ubi Soft ha subito colto l'occasione per aumentare la sua penetrazione nel mercato americano, assicurandosi l'esclusiva per la pubblicazione di un videogioco ispirato al telefilm.
Naturalmente la Software House francese si avvarrà dell'immagine di Pamela Anderson, ma a tutt'oggi non si sa quasi niente di questo gioco.
L'unica cosa certa è che sarà strutturato a missioni in ognuna delle quali dovremo proteggere un VIP utilizzando varie armi.
In Italia la serie è inedita, mentre negli USA è stata trasmessa per la prima volta nel 1998.
L'uscita è prevista ad Ottobre per PC, mentre le versioni Psx e DC dovrebbero seguirla a breve.

LARA: NON SE NE PUÒ PIÙ
Un recentissimo sondaggio condotto dalla rivista online IGN su un eventuale QUINTO episiodio delle avventure di *Tomb Raider* (si parlava dell'edizione PlayStation ma poco conta) ha dato un risultato clamoroso: solo il CINQUE per cento delle risposte erano favorevoli... tutte le altre erano decisamente contrarie. E' finita l'era di Lara Croft?

BLACK & WHITE A SETTEMBRE
L'annuncio è giunto in maniera ufficiosa da fonti "vicine" alla LionHead, anche se, come al solito, non è per niente certo che sia l'ultima parola in proposito: *Black & White*, l'innovativo titolo di Peter Molyneux, dovrebbe mancare, seppur di poco, l'uscita nella prima metà dell'anno. Si parla perciò di settembre anche se alla LionHead si continua dire che il gioco uscirà "quando sarà pronto"!

LA PLAYSTATION SBARCA SUL PC
Il *Virtual Game Station* della Connectix, noto emulatore PlayStation per MAC (ne avevamo parlato anche lo scorso mese a proposito della sentenza che ha dato torto alla Sony) è uscito anche in versione PC.
Il *Bleem*, adesso, non è più l'unico emulatore commerciale di Psx per i nostri computer.
Evidentemente in casa Connectix si aspettava solo la sentenza favorevole per lanciarsi nel mondo PC.

HALF-LIFE SPOPOLA AL MILIA
L'annuale convention francese ha visto uno strepitoso successo dello sparatutto Valve.
Tra i cinquecento giochi iscritti al Milia d'Or l'indiscutibile dominatore è stato *Half-Life*, che se ne è tornato a casa portandosi dietro il premio di Gioco dell'Anno e di Gioco d'Azione dell'Anno, assegnati dagli esperti, inoltre ha vinto il premio della giuria popolare (che ha votato online).
Una vittoria su tutta la linea.
Sempre a proposito di premi, è solo una curiosità, ma *Unreal Tournement* si è aggiudicato il premio di Computer Gaming World come miglior gioco di azione e miglior titolo multiplayer. Naturalmente lo sconfitto è stato *Quake 3*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AVVENTURE

IL "RAZZISMO" NIPPONICO

a cura di Simone Soletta

Non si può negare che il giappone rappresenti un vero e proprio calderone di nuove idee. Sia applicate ai videogiochi (il topic che più ci interessa), sia applicate ad altre branche del divertimento. I giapponesi mettono in pratica cose che noi occidentali non possiamo che marchiare come "fuori di testa", salvo poi innamorarcene perdutamente... spesso più dei giapponesi stessi! Qualche esempio? Beh, chi si è scordato il ciclone-Tamagochi? E la più recente moda dei Pokemòn? Vogliamo forse negare di aver passato un lungo periodo della nostra infanzia a immaginare di essere ora il pilota di un bicornuto e gigantesco robot, ora un famoso calciatore impegnato su un campo vasto quanto la superficie terrestre, ora un allegro pescatore/pugile/Terence di Candy Candy? Chiaramente la diffusione planetaria che le console da gioco nipponiche (e importazioni finalmente più puntuali) ha contribuito a diffondere la curiosità per giochi tipici giapponesi e la voglia da parte di molti giocatori di mettersi a studiare la cultura tipica del paese del sol levante, se non altro per poter godere appieno delle avventure dinamiche che gli amici nipponici sono in grado di realizzare.

Il problema, però, è che i giapponesi sono egoisti! Scherzosamente, s'intende, non vorrei mai essere la causa di un incidente diplomatico, ma è innegabile che essi guardino al resto del pianeta (mica bruscolini) quanto meno con sufficienza, se non con sfiducia.

Per fare qualche esempio pratico, legato al nostro genere preferito, posso citare la saga di *Resident Evil*. Questa lunga storia ha ormai visto la luce su ogni console in commercio, e con che risultati: basta dare un'occhiata a che sollucchero grafico è *Resident Evil Code: Veronica* per Dreamcast.

E per PC? Le briciole! Allo stato attuale sono stati convertiti per PC i primi due titoli usciti su PlayStation e sono stati semplicemente adattati dalla versione Psx. Non che pretendessi che, nel caso del primo titolo, i programmatori della Capcom si mettessero a rifare tutto per sfruttare il nostro hardware, ma resta il fatto che, al momento della sua uscita, *Resident Evil* per PC richiedeva espressamente una scheda acceleratrice per funzionare e, di fatto, presentava un motore grafico largamente insufficiente.

Resident Evil Code: Veronica... speriamo che la conversione (sempre che venga fatta...) sia a livello della bellissima versione Dreamcast!

Stesso discorso si può fare riguardo alla Square e alla sua pluripremiata saga *Final Fantasy*: finalmente con il settimo titolo siamo riusciti a vedere anche su PC questi bellissimi giochi, ma a che prezzo? La versione PC di *Final Fantasy VII* non poteva certo essere considerata lo "stato dell'arte", dal punto di vista tecnico. Si pensò: "beh, è il primo passo, vedremo *Final Fantasy VIII*"... e ora che l'abbiamo visto ci viene il dubbio che i simpatici giapponesi ci stiano goliardicamente prendendo per i fondelli.

Sinceramente non so quali considerazioni di marketing avanzato possano portare alla realizzazione di titoli che, pur rimanendo estremamente validi, potrebbero, se maggiormente curati, essere dei veri e propri capolavori. Abbiamo a disposizione schede grafiche in grado di muovere più poligoni di quanti possiamo immaginarne, abbiamo schede audio capaci di immergerci in scene sonore estremamente dettagliate e coinvolgenti, abbiamo la possibilità di usare una moltitudine di controller, a partire dal mouse, la migliore interfaccia uomo-macchina di sempre. E allora? Perché muoversi con la tastiera o uno scomodo pad nei ramificati menu di *FFVIII*? Costava tanto implementare l'uso del mouse? E fare qualche rendering a risoluzione più elevata, sapendo che i giochi saranno convertiti anche su PC, per dotare i propri titoli di un look&feel migliore? Non sarebbe solo a vantaggio delle vendite?

Francamente non riesco a capire.

Gli sviluppatori nipponici sembra che deliberatamente snobbino una moltitudine di utenti, rilasciando per loro titoli poco rifiniti e non in linea con le aspettative del pubblico. Non solo, l'amarezza per quello "che avrebbe potuto essere e non è stato", spesso, coinvolge anche noi che questi giochi li recensiamo in maniera spesso critica. Eppure resto convinto che, senza voler sconfinare nel campo di Raffaello, se uscisse un *ISS Pro Revolution* per PC venderebbe tanto da far girare la testa. Qualcuno vada a spiegarlo, ai giapponesi!

Final Fantasy poteva certamente essere un po' più curato dal punto di vista tecnico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ANGOLO DELLA POLEMICA

a cura di Daniele Dellafiore

Questo mese voglio affrontare due argomenti che ho sempre voluto trattare, e che non hanno nulla in comune l'uno con l'altro.

Il primo è il problema dei Player Killer, i PK, nei Giochi di Ruolo Online, alla *Ultima Online* per intenderci.

Le vie proposte per ovviare a questo problema sono sempre soluzioni "esterne".

In *Asheron's Call* solo in alcuni server è possibile combattere contro personaggi umani, negli altri no. In *Ultima Online 2* ci saranno delle aree dove si potrà combattere contro un'altra persona dopo che si è stabilito che ci si scontrerà.

Dove sta il realismo in tutto ciò? Dove è il bello di queste scelte?

Queste sono imposizioni che mostrano solo l'incapacità dei creatori del mondo di trovare soluzioni adatte e che derivino dal mondo di gioco, che siano verosimili.

Ci è sempre stato detto che il problema dei PK deriva dal fatto che molti giocatori vanno nei mondi online solo per prendersela con i più deboli. Ora, per quale motivo non possono farlo? Soluzioni come quelle adottate sinora sono limitanti e tolgono l'illusione di essere in un mondo vero. In *Ultima Online 2*, per esempio, non si potrà mai tendere un'imboscata a qualcuno. Assurdo. Perché semplicemente non consentire a tutti di attaccare chiunque come avviene nella realtà? Dite che i giocatori deboli ne pagherebbero le conseguenze?

Forse, ma se in città c'è un quantitativo di guardie tale da sopprimere all'istante qualunque PK, voglio proprio vedere chi avrà il coraggio di andare a prendersela con i nuovi arrivati

Non è forse una soluzione verosimile? Se poi qualche novellino decide di avventurarsi da solo in zone pericolose, vorrà dire che è proprio andato a cercarsela.

Soluzioni simili si possono trovare per ogni mondo e per ogni realtà, senza dover quindi ricorrere a stratagemmi insulsi. Questo è uno dei (tanti) motivi per cui, personalmente, non gioco ai GdR online.

Visto che è mese di polemiche, affrontiamone subito un'altra: gli Action RPG. Sono un altro genere.

Non c'entrano niente con i Giochi di Ruolo di cui parliamo in questa rubrica. Il nome può trarre in inganno, ma è stato scelto male e non ha alcun significato reale, anzi è una scelta pessima e chi l'ha fatta evidentemente non capiva nulla di Giochi di Ruolo.

Definire cosa è un Gioco di Ruolo per computer non è affatto facile e non tenteremo l'impresa in questa sede, ma scartiamo per cominciare tutte le definizioni semplicistiche quali "avventura con statistiche e combattimenti".

Le statistiche e i combattimenti sono solo una parte comune alla maggior parte dei giochi di ruolo. Praticamente a tutti in effetti, ma non è affatto necessaria.

La parte centrale del GdR è la creazione e l'evoluzione del proprio personaggio all'interno di un mondo che reagisce in maniera verosimile alle nostre azioni, e all'interno del quale il nostro personaggio vive una storia.

Ora, gli Action RPG altro non sono che dei giochi d'azione. Semplici e, permettetemi, banali giochi d'azione.

Divertenti senza dubbio, soprattutto quando giocati in multiplayer, ma non hanno una storia, non hanno un mondo, non hanno evoluzione del personaggio.

Molti si ricorderanno di parecchi giochi da sala, in cui si guidavano dei personaggi chiaramente ispirati alla letteratura fantasy: in questi si doveva uccidere una serie di mostri che si incontravano durante i vari livelli.

Ora, a qualcuno è mai saltato in mente di chiamarli Action RPG?

No, perché questi giochi erano *Final Fight* in ambientazione fantasy, ma ciò non voleva affatto dire che fossero GdR, né tanto meno GdR d'azione, che è oltre tutto una definizione senza alcun senso in quanto tutti i GdR sono "d'azione" dato che l'azione stessa è una caratteristica normale della vita d'avventura, che i GdR tendono a simulare.

Probabilmente è un'inutile discernere su una definizione data male, ma non credo che sia un fatto chiaro a tutti la differenza che passa, per esempio, fra *Torment* e *Nox*.

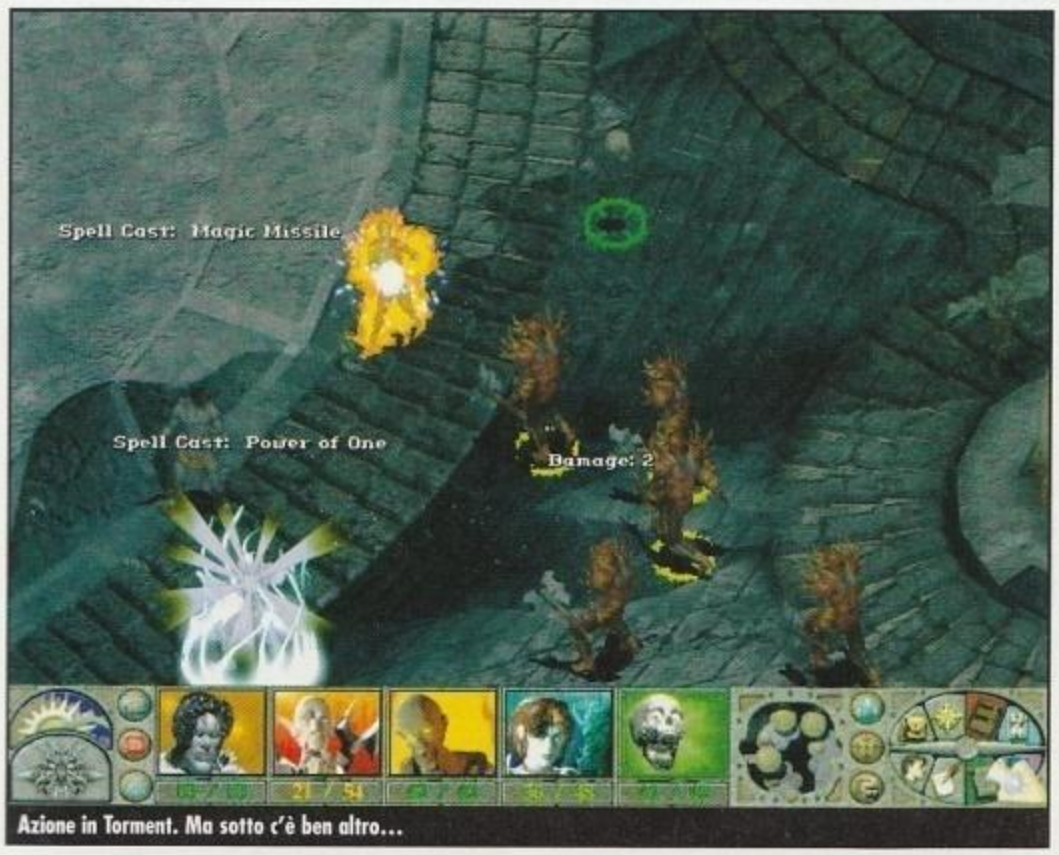
Quest'ultimo non è semplicemente un *Torment* più facile, o con più azione.

Nox è un gioco d'azione puro e semplice e molto più simile come concetto a *Quake* che a *Torment*.

Senza contare che si può in realtà giocare a un gioco come *Torment* come se fosse un più semplice *Nox*, mentre il contrario non sarà mai possibile. Detto questo vado a concludere: avrei voluto trattare con calma anche un argomento complicato quale l'evoluzione dei GdR single player dopo *Torment*, i nuovi sistemi di gioco che potrebbero nascere e l'importanza che avranno i giochi multiplayer con il master in tutto questo. Argomenti complicati su cui ragionare, ma il prossimo mese (io un bel "forse" lo aggiungerei. NdMatteo) esce *Vampire* e cominceremo a schiarirci un po' le idee.

Affrettatevi a finire *Torment*, la nuova stagione sta per cominciare e sarà ancora più calda di quella precedente!

Vorrei ricordare che lo spazio delle Opinioni è nato anche per offrire spunti di discussione, ed è quindi aperto a qualunque intervento da parte dei lettori. Attendo missive riguardanti i temi trattati in questa pagina, il mio indirizzo è della@technologist.com.



Azione in Torment. Ma sotto c'è ben altro...

GIOCHI DI RUOLO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRATEGICI

TERMINAL ROLE-PLAYING

a cura di Vincenzo Beretta

Ovvero "se il mese scorso abbiamo parlato di *Quake* nella rubrichetta dei giochi sportivi, perché non parlare di *Baldur's Gate* in quella dei giochi di strategia?
Provate a indovinare l'argomento più "caldo" di *usenet* nel mese di Marzo per quanto riguarda i giochi di strategia. "Se *The Operational Art of War* può ricreare con sufficiente accuratezza storica le operazioni aviotrasportate russe sul fronte del Dniepr nel 1943?"
DING! Sbagliato! La risposta che vi farà vincere 1.000 copie di *Tiberian Sun* (non ridistribuibili ovviamente) è: *Baldur's Gate*.
Tutto è partito con la dichiarazione della Blizzard che *Warcraft III* non sarà più l'RPS (*Role-Playing Strategy Game*) che era stato annunciato, ma rimarrà fedele alle radici della serie sposando una più tradizionale struttura RTS.
Mentre la reazione del pubblico per la maggior parte è stata "Ah sì? Doveva essere un RPS?!", una fetta sostanziosa di giocatori ha perfettamente compreso il brusco cambio di rotta della Blizzard, interrogandosi sulle ragioni. Il risultato è stata un'interessante discussione su presente e futuro dei titoli in tempo reale.
In verità, se veramente si desidera analizzare da vicino la strana serie di eventi che ha coinvolto uno dei titoli più attesi del nuovo millennio, occorre ovviamente notare come i cambi di rotta in verità siano stati *due*: l'originale distacco dal filone di *Warcraft* I & II con la decisione della Blizzard di realizzare un *Role-Playing Strategy Game* e l'attuale "ritorno alle origini". Entrambe le scelte meritano attenzione.
Cos'è un RPS? Senza dilungarci, è un gioco di strategia in tempo reale con meno unità rispetto a quelle di un normale RTS, ognuna di loro molto caratterizzata (magari da una storia personale che ha impatto sulle sue capacità e sul suo ruolo nel gioco) e strutturato su una serie di missioni legate da una trama "forte" nella quale le storie personali delle unità si intrecciano con quella del mondo di gioco aumentando l'esperienza narrativa e il coinvolgimento del gioco stesso.
In sostanza si tratta di un ibrido tra Gioco di Ruolo per Computer e Gioco di Strategia in Tempo Reale, un genere non nuovo ma – anzi! – di ampio successo nel mondo delle *console*.

Baldur's Gate... temuto rivale di Operational Art of War????

Titoli come *Shining Force* su Megadrive (1990!) o il più recente *Final Fantasy Tactics* per Playstation (1999) non solo si basano su questo concetto, ma lo hanno evoluto e raffinato al punto che esso ha generato un "ritorno alle origini" GdRistiche con *Art Book* che raccolgono gli studi del mondo e dei personaggi, CD con le collezioni delle musiche, e altri fenomeni tipicamente "ruolistici".
Trasferire tale concetto su PC, sfruttando tra l'altro il traino di un nome blasonato come *Warcraft*, avrebbe dovuto rappresentare il primo passo verso un sicuro successo – soprattutto considerando che già *Age of Kings* con le sue campagne incentrate su Giovanna d'Arco e altri personaggi ben caratterizzati aveva dimostrato le sue potenzialità.
Ma, a un certo punto, e senza apparenti ragioni "esterne" i responsabili della Blizzard hanno deciso di fare marcia indietro. Perché?
La risposta più semplice è che l'esperienza insegna come il mercato per PC e quello per *console* siano tradizionalmente differenti e quello che funziona in uno non necessariamente avrà successo nell'altro.
Ciò però non spiega il doppio cambio di rotta della Blizzard.
A questo punto è subentrata, secondo alcuni, la considerazione di una componente "psicologica", ovvero l'"etichetta" con la quale un gioco viene distribuito. Esiste già, infatti, sul mercato un titolo con la struttura di un RPS che ha riscosso un immane successo, e tale titolo è *Baldur's Gate*.
Nessuno nega che *BG* sia, in essenza, una collezione di scontri in tempo reale collegati da una trama molto aperta: il punto è che *Baldur's Gate* viene venduto (a puro livello di marketing) come RPG "puro", e come tale viene giocato.
Warcraft III, al contrario, sarebbe acquistato come RTS, e variazioni alla formula tradizionale potrebbero "allontanare" il giocatore che, magari, con *BG* si è pure divertito moltissimo, ma che in un titolo della serie *Warcraft* cerca ben altro.
Resta un dubbio, e cioè perché la Blizzard e altre società non cerchino di implementare la riuscita formula di *Final Fantasy Tactics* in una linea di giochi per PC completamente "nuova", almeno come esperimento.
L'idea è bella, stimolante, e già abbondantemente testata, perché non provare. La risposta – ma ci auguriamo di no – potrebbe essere "mancanza di fiducia"; gli RTS sono qui per restare: finché vengono migliorati e arricchiti, ci sarà sempre gente disposta a comprarli.
Nessuno manderà in pensione la gallina dalle uova d'oro "per fare un esperimento"... questo, almeno, finché qualcuno non produrrà una papera dalle uova d'oro!
Fate un fischio alla Interplay: *Icewind Dale* potrebbe essere il prossimo QUA QUA!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL DOMINIO DI ISS PRO

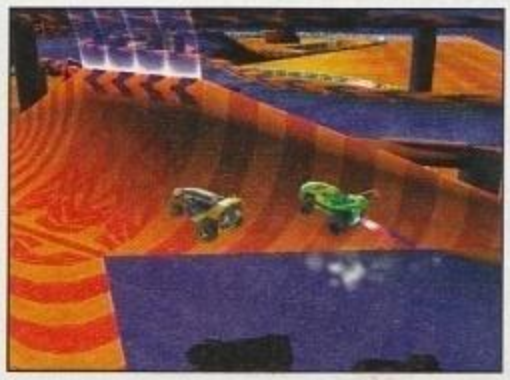
a cura di Raffaello Rusconi

SPORTIVI

Non è possibile parlare di un gioco per console in uno spazio dedicato ai PC, ma la bellezza di questo titolo sfugge a ogni regola. E' finalmente uscito il più bel gioco di calcio in assoluto per qualsiasi piattaforma videoludica presente sulla faccia della pianeta Terra. Dopo aver giocato per mesi a *Winning Eleven 4* (la versione giapponese di *ISS Pro*), ora potremo giocare con la versione europea che si segnala negativamente per la pessima telecronaca e per la localizzazione non proprio esaltante. Comunque, l'arrivo di tale gemma calcistica ha provocato i classici "mega partitoni" redazionali, nonché una serie di urla e di mazzate a destra e a sinistra. Se posso permettervi di dare un consiglio, compratevi una Play e *ISS Pro Evolution*: sarete ammaliati da questo straordinario gioiello di programmazione nipponica. Questa produzione targata Konami si pone, per giocabilità e longevità, a livello delle fortunate produzione amighiste quali *Sensibile Soccer*, *Goal* e i vari *Kick Off*. Tornando al campo di nostra competenza, si segnala l'arrivo di *Euro 2000* da parte della solita magnifica/prolifica EA che altro non è che un *Fifa 2000* truccato ad hoc per la manifestazione europea: speriamo che oltre a rinnovare la cosmesi grafica i programmatori abbiano passato un po' di tempo a giocare con il capolavoro della Konami. Gli sviluppatori della Infogrames, a esempio, ci hanno confessato di amare moltissimo *ISS Pro* e di aver implementato molti aspetti di questo gioco nell'imminente *Ronaldo V-Football*. Forse l'unico modo di superare questo capolavoro di marca nipponica, è quello di sfruttare i suoi punti di forza: l'impresa ci sembra per ora di portata titanica…
Tra le uscite negli States segnaliamo un nuovo course pack dedicato a *Links '99* e *Links 2000* che metteranno a disposizione degli amanti del golf diversi percorsi. Buone nuove da *Stunt GP* programmato dal leggendario Team 17 (chi di voi possedeva un Amiga sa di cosa stiamo parlando…) e prodotto dalla Infogrames: si sta avvicinando sempre di più la data dell'uscita…

RISCOPRIRE LE ORIGINI

È stato letteralmente riscoperto in questi ultimi mesi sul suolo americano l'eccezionale *Grand Prix Legends* della Payrus: il gioco è venduto a 20 dollari, e con l'ausilio dei nuovi processori e la possibilità di provarlo ad alte risoluzione con un eccellente frame rate rendono questa simulazione sempre più affascinante e appetibile, facendogli scoprire una nuova giovinezza. Per la cronaca, anche in Italia potrete trovare questo "giocone" in edizione budget a 39000 lire, grazie alla linea economica della Leader Spa.
Sul fronte golfistico le software house sono in fibrillazione: la Microsoft ha recentemente annunciato di aver raggiunto un accordo con Sergio Garcia, astro nascente del golf mondiale, nonché antagonista principale di Tiger Woods e probabile erede del grandissimo Severiano Ballesteros nei cuori degli appassionati spagnoli e non.
Quindi, si profila un grosso scontro tra titani a livello di green tra Microsoft e Electronic Arts. Ma tra i due litiganti il terzo potrebbe godere…
Purtroppo, uno dei migliori titoli in circolazione, *Jack Niclaus 6: Golden Bear Challenge*, che aveva tutte le potenzialità e le carte per dettare legge, vede in pericolo la sua tradizione causa le scarse vendite (circa 22000 copie vendute e 16.mo posto raggiunto nella speciale classifica delle simulazioni golifistiche!).
Speriamo che all'Activision non ci sopprimano una serie leggendaria come quella del grande Jack: vedremo di fare una petizione a base di e-mail! Tra i titoli in fase di sviluppo ci ha incuriosito molto *Plasma Ball*, una sorta di basket futuristico a base



di armi al plasma in una sorta di riedizione del vecchio *Future Basketball* uscito una decina di anni fa per Amiga.
Il gioco è programmato dal team Liquid Fire: un nome, un programma! Nuova patch, la 3.72 per la precisione, disponibile per *CM 99/2000*: provate a indovinare chi è il signore nella foto che trovate in questa pagina...
Segnalo anche la nuova versione dell'editor (v3.3) di Tri Wasono sempre per questa simulazione manageriale.Cominciano a fiorire car set per *Grand Prix 2* e per le altre simulazioni motoristiche; sul fronte Crammond invece l'ultima data ufficiale parla di fine Luglio...
Calcisticamente parlando, sono in fibrillazione per il nuovo *Champions League 99/2000* pubblicato dall'Eidos: la prima versione mi era piaciuta assai, rivelando una giocabilità notevole ma anche una scarsa cura grafica e una programmazione non eccezionale se confrontato al vecchio *Fifa '99*. Da quanto ci hanno assicurato, il nuovo gioco dedicato alla Champions League dovrebbe avere un motore grafico totalmente nuovo e delle richieste hardware un po' più umane…

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOSTALGIA DOLCE MALIA

a cura di Gabriele Ciaccasassi

SPARATUTTO

Lo spunto per questa riflessione me l'ha dato il caro vecchio Scamu. Infatti mentre per questo mese ci si attende un'abbuffata a base di *Soldier of Fortune* (anche se il sottoscritto è più interessato all'uscita del Mod *Rocket Arena* per *Q3A*, a dirla tutta), la mia intenzione è di annegarvi in un mare di nostalgici ricordi, riportando a galla nella vostra broda cerebrale (questo è quello che accade quando invece di dormire si gioca tutta la notte in rete!) il "nonno" di tutti gli sparatutto 3D.

No, non *Wolfenstein 3D*, il vero patriarca, ma quel primo *DooM* che ha fatto esplodere il genere.

Se, infatti, credete che il mondo ingrato releghi a tenui fantasmi quei giochi che hanno fatto storia, beh sappiate che non sempre è così: il materiale che a tutt'oggi possibile reperire in rete sul capolavoro della *id* è incredibilmente vasto, e soprattutto non si tratta di materiale, per così dire, "enciclopedico". Intorno a *DooM* ruota una vera e propria comunità di appassionati, vivissima e fervidissima che, anzi, nuova linfa ha tratto dal rilascio dei sorgenti del gioco avvenuta nel '97. Nuove mappe, espansioni, livelli da giocare in sigle/cooperative o per DM sono, infatti, all'ordine del giorno (uhm... forse non proprio del giorno in effetti...), così come tutta una serie di interessanti progetti quali *GlDoom* (**http://www.frag.com/doom/**) e *Zdoom* (**http:// zdoom.notgod.com/**). Il primo, probabilmente, l'avranno sentito nominare in tanti: si tratta del tentativo di creare una versione del motore di *DooM* con architettura client/server, in grado di poter essere giocata su Internet, e che usi l'OpenGL come renderer grafico. Il progetto, ahimè, è stato dichiarato chiuso il 5 maggio dello scorso anno, per tutta una serie di ragioni, tuttavia sul sito è possibile scaricare l'ultima versione completata da Bruce Lewis, la *0.94e* (una beta, in effetti). L'idea non è comunque andata sprecata, ma è stata ripresa con *DoomGL* (**http://www.doomworld.com/doomgl/**), al cui sito potrete trovare anche tutta una serie di altre sfiziosità, tra cui la più gagliarda è forse il *Windows Doom Multi-Player*, un *DooM* a più giocatori in split screen sullo stesso computer.

E veniamo a *Zdoom*, che è un port estremamente elaborato e arricchito su piattaforma Win9x/NT (ma credo che esista anche una versione funzionante per Dos). La caratteristica sovrana di Zdoom è il fatto che rende possibile il gioco via Internet in maniera più che discreta, ma i miglioramenti introdotti sono assai di più. Tra tutti cito l'adozione del Free look, l'uso dell'alta risoluzione e di trasparenze e traslucenze assortite, il supporto a MOD e MIDI, e un miglior supporto per mouse e interfaccia (possibiltà di binding e una vera e propria console), per non parlare del fatto che si può pure saltare... pare strano, eh, ma all'epoca era impensabile, o quasi.

Oltre a tutto questo esistono una marea di altri progetti, gruppi di sviluppatori... decisamente troppi per parlarne in maniera approfondita su questa paginetta, ma se l'argomento vi interessa mi riprometto di tornarci su in un futuro più o meno prossimo.

Nel frattempo vi lascio un boxettino con una manciata di link, ma giusto una manciata, per dare un punto di partenza a quanti tra voi sono modem-dotati e vogliono approfondire e scaricare tutto l'immaginabile. Per chi non ha possibilità di connettersi alla rete, vedremo se si potrà mettere qualcosa in uno dei prossimi sottobicchieri argentei di PCZeta, anche se prevedo difficoltà: tutti questi progetti, infatti, sono assolutamente gratis, pochissimi shareware, la maggior parte freeware o licenze aperte, il che implica anche che la loro diffusione sul CD di una rivista (che freeware non è) non sia in generale molto ben vista dagli autori.

Per concludere voglio segnalare a chi di voi si sente incline alla filologia, o solo curioso, il sito **http://5years.doomworld.com/**. A questo indirizzo è disponibile la *DooM Bible*, che altro non è che il documento originale scritto da Tom Hall della id nel lontano 1992 e che contiene tutte le idee, le bozze, le riflessioni e i ripensamenti da cui ha preso forma e sostanza il *DooM* che conosciamo. È interessante vedere come non tutte le idee siano state sviluppate e molte cose siano state messe da parte in attesa di tempi migliori; un interessante "dietro le quinte" sulla genesi di una pietra miliare.

Per spunti, critiche, sputi ed insulti l'indirizzo è il solito: ciccasas@tin.it Byez

DOOM GENERATION

Rapida carrellata di link, per chi volesse farsi un po' di sana navigazione senza bussola nel mare di *DooM* e cerca solo un punto di partenza.

http://doomworld.com
http://www.doomshack.com/
http://www.doomnation.com/

Solo tre siti, ok, ma ognuno ricco di "Hosted Site", notizie e naturalmente altri link. Happy Surfing!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

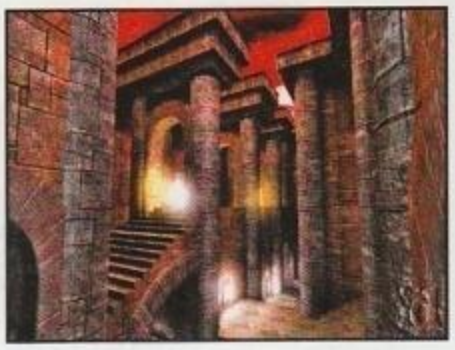
UN JOYPAD AL PINGUINO!

Da qualche anno a questa parte, una schiera di persone sempre più nutrita ha deciso di lasciarsi alle spalle tutti i malfunzionamenti di Windows, passando a un sistema operativo magari non altrettanto intuitivo e semplice da usare, ma in compenso decisamente più affidabile: Linux. Nato quasi per gioco agli albori degli anni '90, il dialetto Unix di Linus Torvalds si è evoluto e diffuso al di là delle più rosee aspettative, diventando la scelta più ovvia per chi deve allestire e gestire reti di computer. Oggi, grazie ad applicativi straordinari come StarOffice della Sun (una suite del tutto analoga al blasonatissimo Office della Microsoft, totalmente gratuita), e a una quantità di giochi sempre maggiore, inizia ad attecchire anche nel mercato consumer. Vuol dire che possiamo finalmente buttare via Windows? Ni...

Illustrazione:
Alessandro Martini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



HEROES OF MIGHT'N'MAGIC III

LOKI ENTERTAINMENT

Gli amanti della strategia saranno lieti di poter giocare a questo recente caposaldo anche sul loro sistema operativo preferito. Lo scopo del gioco è naturalmente la conquista, ottenibile soltanto dimostrando una certa abilità nell'equilibrare tutte le infinite variabili (economiche, strategiche, sociali, etc) che possono portare al successo in battaglia o compromettere l'esito della partita. Ottimi i singoli scenari, divertente la "campaign", ma soprattutto deliziose le possibilità offerte dalla modalità multiplayer: mai più sessioni snervanti che durano il triplo del previsto solo perché altrimenti anche gli amici devono smettere di giocare! Quando ce ne andremo, il computer prenderà il nostro posto simulando l'esistenza di un giocatore in carne ed ossa. Questo vuol dire che potremo anche decidere di salvare la partita in un punto e di riprenderla più tardi: i nostri amici verranno altrettanto simulati dal PC. Ottimo per poter provare strategie sempre differenti. L'unico neo della versione Linux, così come di quella Windows e MacOS, è che potrà dialogare solo con altri client per lo stesso sistema operativo: niente interoperabilità, quindi, tra Linux, Mac e Win. Peccato. Per il resto, il gioco si è dimostrato bene o male veloce quanto la versione Windows, fornendo risultati poco entusiasmanti su macchine datatucce come un Pentium 150, e viaggiando a razzo con un qualsiasi Pentium II. Per giocare è necessario disporre di un Kernel di tipo 2.2.x, 32 MB di RAM, Xfree86 3.2 (o superiori), e una qualunque scheda video capace di andare a 800x600 punti di risoluzione e 16 bit di profondità cromatica.

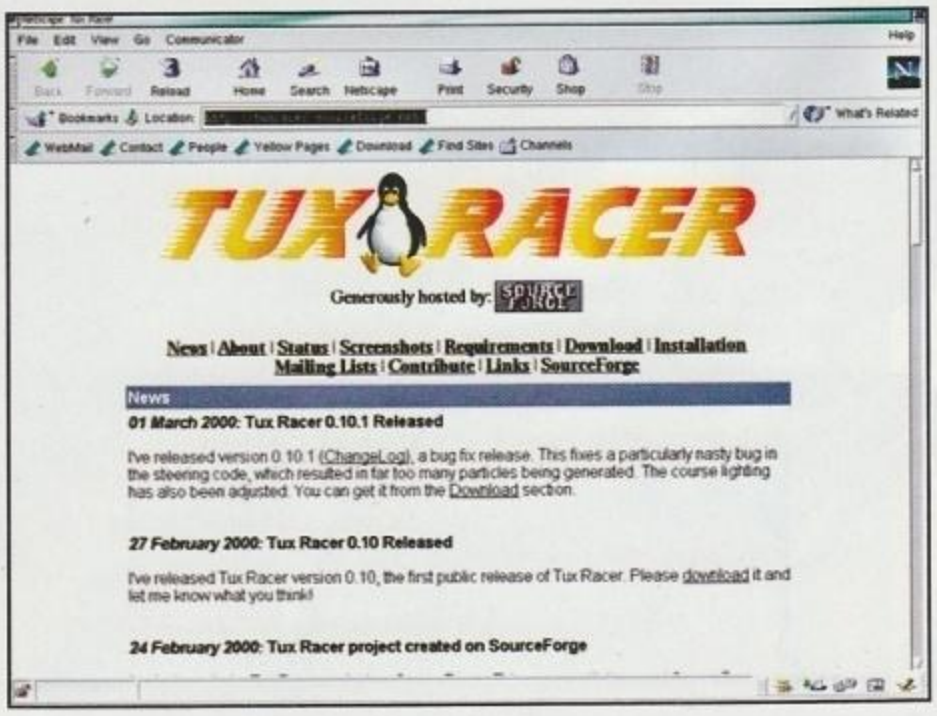
UN PUNTO DI VISTA TOTALMENTE DIVERSO

Linux, ma forse sarebbe meglio chiamarlo GNU/Linux, è un sistema operativo free. Questo significa essenzialmente una cosa: è portato avanti gratuitamente da volontari. Non esiste una Microsoft della situazione e questo si risolve in molteplici aspetti che possono essere giudicati positivi o negativi a seconda dei casi: innanzitutto, gli sviluppatori hanno la massima libertà nell'impiego di tecniche di programmazione e librerie. Linus Torvalds, l'unico nome a cui si può fare riferimento, non ha mai imposto standard di alcun genere e si è sempre occupato unicamente del kernel, il cuore del sistema operativo. Di conseguenza, i programmatori non hanno a che fare con qualche DirectX della situazione, e se da una parte questo aggira tanti limiti, dall'altra ostacola la nascita di una piattaforma comune di sviluppo. Non è un male, perché di solito in questi casi è il tempo a decidere: come per le specie naturali, dove non circolano soldi alla lunga s'impongono solo le soluzioni migliori. Linux oggi può fare affidamento su alcune famiglie di librerie che, assieme, possono tranquillamente far dimenticare tutte le varie DirectSound, Direct3D e DirectCrash sparpagliate in giro dalla Microsoft: si tratta delle librerie Sdl (Simple DirectMedia Layer), sviluppate dalla Loki Games Entertainment (autrice delle conversioni di *Quake 3 Arena*, *Civilization Call to Power*, *Railroad Tycoon 2* e molti altri ancora - li vedremo in seguito), delle Glide di 3Dfx e delle ormai collaudatissime Mesa, un "porting" non ufficiale delle famosissime OpenGL di Sgi. In cosa consiste questa "conversione"? Semplicemente, i nomi delle chiamate e le loro funzioni sono esattamente identiche alle OpenGL originali, il che permette di compilare correttamente la maggior parte degli applicativi sviluppati per OpenGL, però l'autore delle Mesa non ha mai chiesto e ottenuto la costosissima licenza di Sgi. Tutte queste informazioni,

CIVILIZATION: CALL TO POWER

LOKI ENTERTAINMENT

Delusi dalla vita? Il mondo vi odia quanto voi odiate lui? La società è ingiusta? Bene, con *Civilization* chiunque potrà costruirsi la sua civiltà modello, ispirandosi alla realtà oppure andando a creare un'America comunista o una Cina tutta consumismo e Coca-Cola. A dire il vero questa è un po' una forzatura, ma si tratta del modo migliore per sintetizzare in poche righe lo spirito del gioco. *Civilization: Call to Power* è davvero affascinante, e nella conversione sul pinguino non ha perso nulla, anzi, l'uso delle librerie Sdl in luogo delle DirectX gli ha permesso di guadagnare in velocità d'esecuzione, cosa non da poco visto il "peso" del server grafico Xfree86, sicuramente maggiore del desktop di Windows. *Call to Power* funziona egregiamente tanto a schermo intero quanto in finestra, alle canoniche risoluzioni di 800x600 e 1024x768 (anche se a sentire quelli della Loki, potrebbe benissimo spingersi oltre). Per giocare è necessario un Kernel 2.0.x, un processore Pentium o PowerPC a 133 MHz, 32 MB di Ram, 80 MB di Swap space e almeno 400 MB liberi sul disco fisso. Sono consigliati anche un bell'accesso a Internet (per poter apprezzare il gioco in multiplayer) e una scheda audio compatibile coi driver OSS (http://www.oss.org).



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

comunque, si trovano sul sito ufficiale delle mesa, alla pagina http://mesa3d.sourceforge.net. L'utente Linux desideroso di giocare deve sobbarcarsi l'onere di scaricare e compilare sul suo sistema tutte queste librerie. Non è un gran lavoro, fortunatamente, perché in assenza dei comodi archivi Rpm, tipici di alcune distribuzioni come *RedHat*, *Suse* e *Mandrake*, basta leggere i file README presenti nei pacchetti. E poi esiste sempre un ottimo sito da cui partire: http://www.linuxgames.com. Per il "pinguino" che vuole giocare, una visitina a questa pagina web è a dir poco indispensabile, poiché non solo contiene i link a tutta la produzione ludica esistente per Linux, ma dispone pure di ottimi "how-to" che spiegano anche, eventualmente, come far girare i giochi più assurdi con wine, un emulatore delle Api di Windows in costante sviluppo (si hanno notizie del sicuro funzionamento di *Unreal*, *Starcraft* e, udite udite, dell'emulatore *UltraHLE*). D'altronde, l'utente Linux è da sempre abituato a "sbattersi" per vedere qualunque cosa funzionare a dovere sul proprio PC: poiché non esistono accordi a livello commerciale, né tanto meno si possono avere stime sicure sull'effettiva diffusione del sistema, le case produttrici di hardware difficilmente producono driver per Linux e molto spesso si rifiutano persino di fornire le specifiche tecniche dei propri prodotti a chiunque ne volesse sviluppare uno. Questo principalmente perché la maggior parte del software sviluppato per Linux è sotto la licenza GPL, che prevede che il codice sorgente sia chiaramente sotto gli occhi di tutti. La conseguenza di tutto questo è che Linux difficilmente riesce a stare dietro a tutte le novità hardware: i driver generalmente ci sono perché qualcuno si è messo lì di buzzo buono e, provando e riprovando, è riuscito a fare andare una scheda acquistata qualche tempo prima, per cui a volte passano dei mesi prima di poter sentire qualche suono uscire da una SoundBlaster Live!, o addirittura degli anni prima che qualunque dispositivo USB possa essere supportato. Per fortuna, almeno per noi videogiocatori, anche gli sviluppatori di Linux spesso e volentieri si dilettano coi loro computer: le schede video sono le periferiche più veloci ad essere "assimilate". Il discorso è che, purtroppo, negli ultimi tempi le generazioni di hardware dedicato al 3D si sono susseguite a velocità a dir poco disarmanti, rendendo sempre più difficile la vita dei pinguini: meglio disporre di un sistema stabile e totalmente funzionante, o stare a tutti i costi al passo coi tempi? Fortunatamente, anche le case produttrici di schede video e chipset si sono accorte del problema, e sono corse ai ripari. Creative Labs e 3dfx sono le aziende che, con maggiore celerità, hanno provveduto a includere Linux nella lista dei sistemi operativi supportati.

COME WINDOWS, SE NON MEGLIO

Tutti questi problemi, comunque, non hanno scoraggiato né gli utenti, né tanto meno i programmatori di Linux: e così i giochi in cantiere spuntano fuori come funghi. La prima software house per eccellenza a muoversi in questo senso è

ERIC'S ULTIMATE SOLITARE

LOKI ENTERTAINMENT

Qual'è il gioco per Windows più famoso in assoluto? *Quake*? No, troppo violento. *Endorfun*? No, troppo eclettico. *Lula 2*? No, troppo. Stiamo parlando ovviamente del Solitario, l'attività preferita di tutti i dipendenti pubblici dotati di Personal Computer, il passatempo occasionale delle più affaccendate segretarie, nonché l'unico programma da non mostrare assolutamente mai alla mamma: potrebbe non staccarsene più.
Or bene, quei pochi pinguini che ne sentissero la mancanza, e questo sarebbe davvero strano visto che in tutte le distribuzioni di Linux è incluso l'onnipresente freecell, possono finalmente metterci le mani sopra, assieme ad altri 22 giochini sui generis. Come? Comprando il "fantastico" *Eric's Ultimate Solitare*, ovvero l'unico gioco di questa rassegna che nessuno ha mai reclamato a gran voce. Può avere il suo pubblico... Kernel 2.2.x, 16 MB di RAM, un processore qualsiasi (e con qualsiasi s'intende proprio QUALSIASI: Intel, PowerPC, Alpha, Sparc...) e davvero nient'altro da fare.

RAILROAD TYCOON 2

LOKI ENTERTAINMENT

Come cantano i Gem Boy sul ritornello di "Back for Good" dei Take That: "...e facciamo un giochino che si chiama il trenino, dai vieni... fai ciuf ciuf insieme a me! (fai ciuf ciuf, fai ciuf ciuf, e fai ciuf ciuf con me!)". *Railroad Tycoon* rientra nella categoria dei giochi puramente gestionali, quelli dove l'azione si limita a qualche click con il mouse e dove il più grande spavento può derivare da qualche messaggio di poche righe sullo schermo (e, trattandosi di Linux, almeno siamo sicuri che non si tratti dell'errore di protezione generale). Davvero il massimo per amanti di treni e ferrovie (costoro non fanno i pendolari sui treni Fs, questo è poco ma sicuro), possibilmente piacevole per chi è sempre impazzito con i plastici Lima (ah, che struggente nostalgia! Nd Sole), risulta inesorabilmente di una noia mortale per tutti gli altri. Nulla da eccepire, comunque, sulla qualità della conversione: è esattamente identico alla controparte Windows.
Per giocare sono necessari: Kernel 2.2.x, 16 MB di RAM, Xfree86 3.2, un processore Pentium e una scheda capace di andare a 1024x768, indifferentemente a 8 o 16 bit di profondità di colore.

SPACE RACER

http://spaceracer.sourceforge.net/

Space Racer non è un progetto supportato da alcuna software house, ma dispone di una sua pagina web sul famoso sito di Source Forge, un paradiso per gli smanettoni del C, del C++, o di qualsiasi altro linguaggio di programmazione che possa servire a fare i giochi. Come si dovrebbe dedurre dalle fotografie, Space Racer sarà un gioco di corse futuristiche, ma avrà un impianto simile al caro buon vecchio *Stunt Car Racer* di Geoff Crammond.
Come ciò sia possibile non ci è assolutamente dato saperlo, però i programmatori sembrano del tutto convinti della cosa, e chi siamo noi per insinuare tutti i dubbi del caso? Comunque vadano le cose, i baldi giovani dietro questo progetto hanno bisogno di una mano: chiunque si sentisse programmatore in erba, può contattarli all'indirizzo di cui sopra.

http://www.oldgamesitalia.net/

PARSEC

http://www.parsec.org/

Questo è sicuramente uno dei progetti più interessanti legati (anche) al mondo Linux. Sviluppato a partire dal 1996 da un team di volontari indipendente, Parsec sarà un gioco di combattimento spaziale in multiplayer, e sarà disponibile per Linux, Windows e MacOS. Il bello è che di questo gioco fino ad oggi si sono viste solo un mucchio di fotografie, un paio di filmati e, da qualche settimana, è possibile scaricare una versione dimostrativa che gioca da sola. È interessante notare come ogni server dedicato a questo gioco sia inter-operante con tutti gli altri (più o meno come avviene nell'Internet Relay Chat), e che ciascuno di essi rappresenti una galassia "a sé": cambiare server equivarrà a compiere uno spostamento spazio-dimensionale tramite uno stargate. A giudicare da quel poco che si è visto, la grafica è sicuramente notevole: il motore fa uso delle librerie Glide e OpenGL per comunicare con l'hardware di accelerazione, e per quanto riguarda l'uscita del gioco vero e proprio non si sa nulla di preciso: "nonostante sia un prodotto completamente gratuito - hanno detto i programmatori - desideriamo che sia qualitativamente competitivo con gli attuali standard dei prodotti commerciali. Quindi, il gioco uscirà soltanto quando sarà pronto a tutti gli effetti". E così sia...

MYTH II: SOULBLIGHTER

LOKI ENTERTAINMENT

Ecco un gioco che potrebbe piacere sia agli amanti della pianificazione (*Civilization*) sia a quelli del massacro (*Quake*), dato che ha tutte le carte in regola: permette di scegliere una propria strategia, di trasformare i nemici in guazzabugli di sangue e budella, ed è pure in treddi! *Myth II* purtroppo non è un campione di velocità, ma su computer di fascia medio alta (Pentium II e K6-2 da 300 MHz in su) si comporta egregiamente, dando il meglio di sé nella modalità multiplayer. Per giocare è necessario un Kernel 2.2, 32 MB di RAM e un minimo di 15 MB di spazio sul disco fisso. L'installazione minima, tuttavia, richiede la presenza di un buon lettore di Cd-Rom per limitare le pause dovute ai caricamenti.

stata la id Software, che già ai tempi di *Doom* sviluppò una versione ad hoc. La "magia" si è ripetuta anche con tutti i titoli successivi, *QuakeWorld* e *Quake 3 Arena* inclusi. Anzi, a ben vedere la versione Linux della demo di quest'ultimo è uscita addirittura prima di quella per Windows. Cuor di leone o lungimiranza? Sarà soltanto il tempo a deciderlo. Nel frattempo, è possibile anche giocare a *Kingpin, Unreal Tournament, Railroad Tycoon II, Civilization Call to Power, Myth 2, Heroes of Might And Magic 3, Heretic 2* e *Sim City 3000*, e questo soltanto per rimanere nell'ambito dei grandi successi commerciali (per i quali verrebbe spontaneo dire "pochi ma buoni, anzi, ottimi"). Ciò che colpisce, al di là di ogni soggettiva partigianeria (chi scrive ha raso completamente al suolo tutte le partizioni Windows del suo PC domestrico, piallato senza pietà qualunque cosa assomigliasse a un filesystem di tipo Fat, e adesso vive decisamente meglio), è come queste conversioni siano spesso qualitativamente superiori ai giochi originali per Windows: girano più velocemente (è il caso di *Civilization II*), oppure danno risultati più confortevoli nel multiplayer (*Quake* et similia), merito probabilmente di un approccio molto più "classico" alla programmazione, e a un sistema operativo che già di per sé riesce a ottimizzare le risorse a sua disposizione. Il tutto, naturalmente, condito dalla classica ciliegina sulla torta: il sistema non s'inchioda mai.

"FREEDOM, FREEDOM, FREEDOM OOH FREEDOM..."

Aretha Franklin probabilmente non pensava a Linux quando cantava "Think!", ma la parola "libertà" sembra proprio essere quella che meglio dipinge tutta la comunità linuxiana. Il movimento di programmatori che si è radunato attorno alla licenza GPL, stilata dalla Free Software Foundation (http://www.fsf.org), fa impressione: è possibile ipotizzare che, da qui a cinque anni, nessuno di noi spenderà mai più una lira nel software più comune, e che quindi rimarranno a pagamento solo i programmi di nicchia e le maxi-produzioni ludiche. Se i giochi shareware e freeware non sono una novità (ce ne sono una valanga per tutti i sistemi operativi esistenti), intorno a Linux stanno nascendo fenomeni nuovi come "motori 3D gratuiti", "librerie di programmazione gratuite" e, cosa davvero incredibile a dirsi, "giochi on line del tutto gratuiti", titoli che spesso non hanno nulla da invidiare alle loro controparti commerciali. Facendo una capatina su http://www.freeciv.org, per esempio, è possibile scaricare il codice sorgente di *FreeCiv*, un clone di *Civilization* pensato unicamente per il multiplayer via Internet. D'altronde, è il minimo che potremmo aspettarci da un sito che ci accoglie con le seguenti parole: "because *Civilization* should be free", e che spertica lodi smisurate sul capolavoro di Sid Meier. *FreeCiv* può essere compilato su tutte le piattaforme, Mac e Amiga inclusi, e sotto Linux può disporre di diversi client capaci di adattarsi a questa o a quella interfaccia grafica, perché va doverosamente aggiunto che Linux di per sé non prevede un set di finestre "standard" come MacOS

ANARCHY ON-LINE

FUNCOM

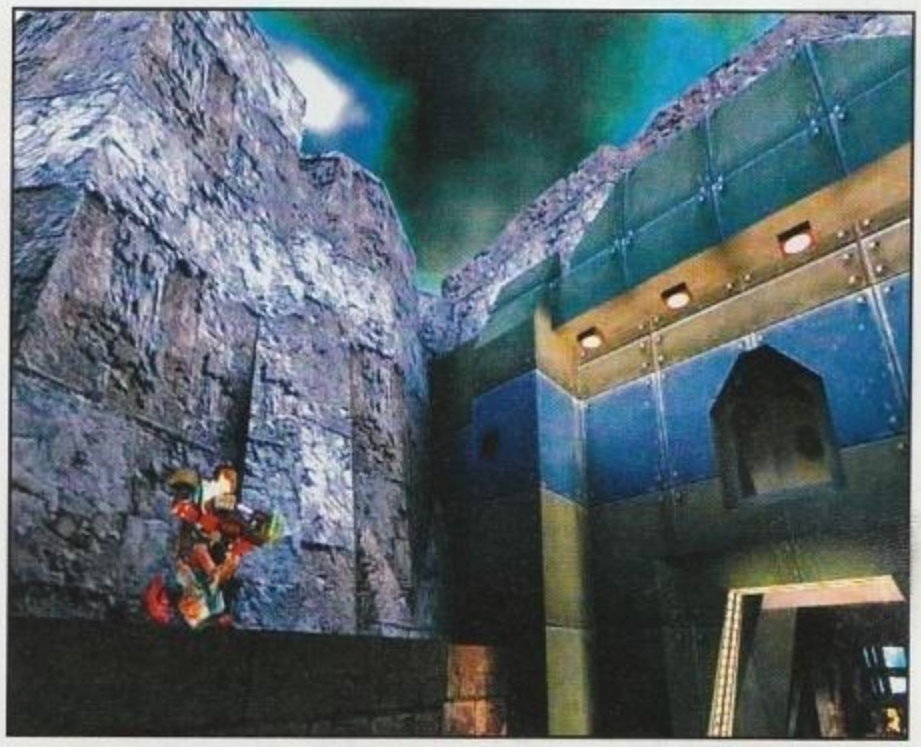
La FunCom è una software house molto famosa tra i possessori di PlayStation, tuttavia nell'ambito dei computer non sembra godere di altrettanta fama.
Poco importa: ultimamente ha deciso di lanciare un gioco di ruolo on-line con una trama fantascientifica e una grafica a disegni animati. I client sono a disposizione per Windows, Macintosh e, ovviamente, per il pinguino. Ah, a proposito: breve digressione sulla scelta del pinguino come simbolo ufficiale di un sistema operativo: narra la leggenda che sia stato lo stesso Linus Torvalds a sceglierlo, dopo che un pinguino vero lo ha morso in un viaggio in Antartide... Mah, in ogni caso, l'esemplare fumettoso che troneggia in tutte le distribuzioni di Linux si chiama Tux. L'indirizzo di Anarchy On Line è http://www.anarchy-online.com.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE 3 ARENA

LOKI ENTERTAINMENT

Ed eccola, la vera star di questo speciale! Praticamente indistinguibile dalla versione Windows, questo è il "gioco Linux" per eccellenza. Non soltanto perché nella sua versione test è uscito addirittura prima, ma perché presso la Loki Entertainment è pure possibile reperire un'edizione speciale con scatola in alluminio, una vera e propria chicca che al core-quaker non può assolutamente mancare! Certo, le richieste hardware non sono da poco (Pentium II con 64 MB di RAM, Kernel 2.2.9 o superiore, 480 MB se non si gioca direttamente da CD), e le schede video correntemente supportate sono solo quelle compatibili OpenGL (stavolta non si parla di Mesa, ma proprio delle OpenGL "ufficiali", reperibili sul sito http://www.opengl.org): qualsiasi scheda 3dfx voodoo, e le Matrox G200/G400. Per i prodotti nVidia esiste un breve vademecum sul sito della Loki. Non è detto comunque che la situazione non si evolva nei prossimi mesi in direzione di una maggiore compatibilità.



o Windows, ma si può appoggiare agli elementi (detti "widget") di diverse famiglie di librerie grafiche, le più comuni delle quali sono ormai Qt (su cui si basa il desktop Kde), Gtk (Gnome) e le ormai storiche Tcl/Tk e Lesstif (Motif).
FreeCiv, tanto per non uscire dal seminato, non è comunque l'unico progetto che circola in rete: collegandosi a http://www.parsec.org, è possibile addirittura trovare un intero gioco spaziale online, dotato di una trama robusta, di ottima grafica e di tutto ciò che oggi è indispensabile per fare il successo di un videogioco. Un progetto in fase ancora embrionale, invece, è *Space Racer* (http://spaceracer.sourceforge.net/), che si propone di diventare nientemeno che un clone dell'indimenticabile *Stunt Car Racer* di Geoff Crammond.
Cambierà soltanto l'ambientazione (forse)...
Allontanandosi poi dal mondo del free software, è possibile imbattersi in un gioco di ruolo commerciale via Internet, sviluppato per ogni piattaforma: la FunCom propone *Anarchy Online*, ambientato in un futuro remoto lontano dal pianeta Terra.
Il client per Linux si avvale delle librerie Qt, il che farà certamente la gioia di chi ha adottato il desktop Kde.
Non ci è dato però sapere se quest'ultimo è richiesto o meno.

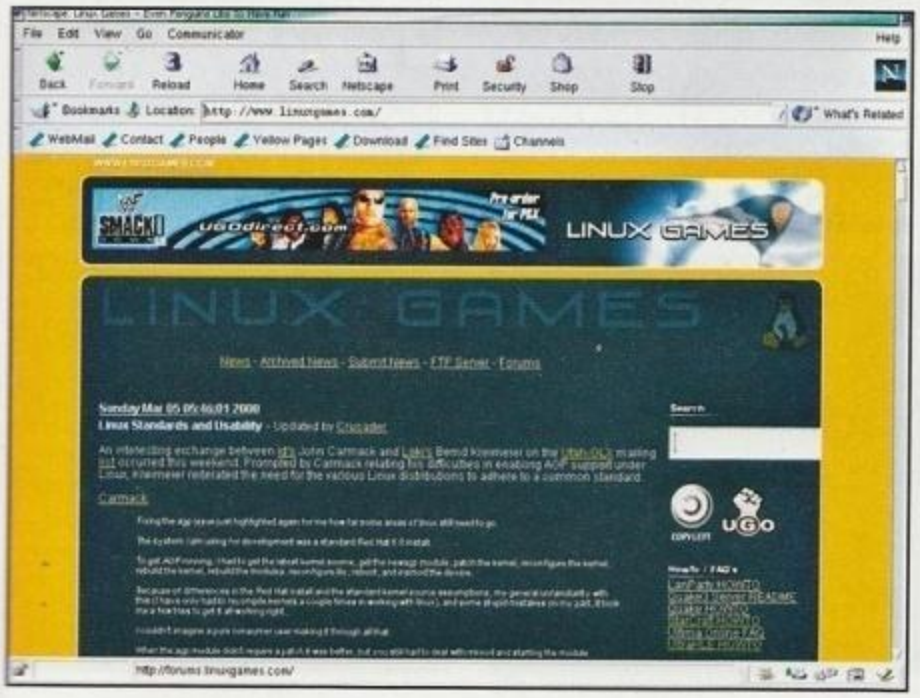
TUTTO QUI?

Chiaramente no. Nei box che affollano queste pagine sono illustrate le maggiori produzioni attuali per Linux, con qualche succosa anteprima su ciò che ci aspetta nei prossimi mesi.
Siamo convinti che il pinguino sia tutt'altro che un fuoco di paglia, e che le novità in campo ludico per questo promettente sistema operativo non siano destinate a esaurirsi.

Paolo Besser

MA DOVE MI PROCURO TUTTO QUESTO?

Purtroppo gl'importatori italiani non sembrano aver ancora compreso l'importanza strategica di Linux... oppure, più semplicemente, sanno che per il momento la maggioranza degli utenti PC usa ancora Windows, almeno per giocare.
In ogni caso, tutti i giochi della Loki Games sono reperibili presso la Italsel di Bologna (Via Lugo 1, tel 051.320.409, http://www.italsel.com), che tra l'altro ringraziamo per la gentile collaborazione. Altrimenti, su Internet è possibile effettuare anche acquisti all'estero, semplicemente collegandosi al sito di TuxGames, http://www.tuxgames.com.



http://www.oldgamesitalia.net/

N-SIDE

Pensate che in Italia esistano solo Milestone e Protonic Interactive? Vi sbagliate, ormai non esistono più neanche quelle!

In Italia manca la cultura dei videogiochi? Non è un "signor nessuno" a dirlo (e meno che mai un giornalista), ma lo afferma in coro una delle più promettenti software house nostrane, i romani N-Side.
Siamo andati a trovarli nel loro stanzone gremito di computer aperti, monitor e pentoloni fumanti per saperne di più sul loro primo gioco, ancora in fase di sviluppo, e per scambiare quattro chiacchiere in esclusiva per voi affamati lettori di PCZeta...
L'accoglienza è ottima, e nonostante siano tutti reduci da quarantott'ore filate di lavoro si sottopongono volentieri alla nostra raffica di domande.
Del loro primo gioco, *Nelson Piquet Gran Prix Evolution* (*GPE*, per gli amici) dovreste trovare una ricca preview proprio in queste pagine.
Iniziamo subito con le presentazioni: lo staff al completo è costituito da sei persone più un musicista (non presente al momento dell'intervista) e cioè, in rigoroso ordine casuale: Ranieri (grafico e supervisore), Fabio e Marco (i due "maghi del codice"), Giovanni e Claudio (i due baldi grafici) e da Giacomo (game designer).
Nell'intervista che seguirà spesso non verrà fatto il nome di chi risponde alla domanda, e questo perché la maggior parte delle volte ad una domanda seguivano più risposte, un po' da parte di tutti. Le risposte sono quindi da considerarsi un po' il "pensiero collettivo" degli N-Side (che tra l'altro sembrano andare molto d'accordo tra di loro, altro che Ion Storm...).

Notare la sagoma ispirata alle Formula 1 di oggi.

Una bella immagine da GPE.

PCZeta: *Iniziamo con le domande di rito: da quanto tempo esistete come software house?*
N-Side: Il gruppo esiste da tre anni, ma lavora attivamente da un anno, in particolar modo sul progetto che stiamo ultimando, cioè *Nelson Piquet Gran Prix Evolution*, un "simulatore" di Formula 1 futuristiche che viaggiano a mille all'ora su campi magnetici.

PCZeta: *Quali sono i vostri progetti per il futuro?*
N-SIDE: Sicuramente il seguito di *GPE*, che, come si evince dal titolo, sfrutta la licenza di Nelson Piquet ed esce per la Bright Star. Abbiamo in progetto anche un altro gioco di corse, ma su questo abbiamo delle idee particolarmente originali e preferiamo mantenere il più stretto riserbo.
La distribuzione di *GPE* avverrà principalmente in Europa ed in America del Sud. Per gli Stati Uniti dobbiamo ancora trovare un accordo, forse con un altro publisher.
Il gioco sarà comunque ultimato tra non più di un mese. Per il futuro, pensiamo di espanderci prendendo uno o due programmatori, e di fare molto probabilmente il seguito di *GPE* (l'altro progetto è appunto top secret).
Fabio: Per sviluppare un videogioco ci vuole un budget iniziale enorme e anche per questo stiamo cercando, con *GPE*, di capitalizzare sul motore di fisica e sulla programmazione intorno al motore grafico: il seguito di *GPE* sarà sicuramente meno costoso da realizzare di un titolo ex-novo e ci permetterà, se andrà bene, di lavorare più tranquillamente in seguito.

PCZeta: *Pensate di dedicarvi ad altri generi?*
Ranieri: Si, pensiamo proprio di si. Certo, una cosa è realizzare un gioco di guida, che è fondamentalmente qualcosa di chiuso: fai le macchine, i circuiti, e hai finito; altro è realizzare un avventura... ovvio che abbiamo tante speranze per il futuro, ma non possiamo certo andare avanti con questo organico, e queste risorse risicate.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... mentre qui fa decisamente freddo!

PCZeta: *Iniziamo a vedere* GPE *in azione. Su che hardware sta girando?*
N-Side: Su di un Celeron 400 con TNT2. Non è fluidissimo ma stiamo lavorando giorno e notte per renderlo il più veloce possibile. L'impressione della velocità sarà sicuramente una delle attrattive del gioco, che avrà in tutto 12 livelli, ambientati su vari pianeti, e di crescente difficoltà.

PCZeta: *OK, ma che c'entra Piquet?*
N-Side: Nelson Piquet l'abbiamo trovato per caso, grazie al nostro publisher. Ha visto il gioco e gli è piaciuto; gli è sembrato originale. Del resto, anche se ambientato nel futuro, si tratta sempre di Formula 1, senza bonus né armi (*a quanto pare vogliono evitare a tutti i costi l'effetto WipeOut... NdR*). Speriamo comunque che qualcuno parli del gioco, che vada bene.

PCZeta: *Cosa ne pensate del circuito della distribuzione a basso costo nelle edicole? Credete possa aiutare chi è meno conosciuto ad entrare nel mercato?*
N-Side: Di sicuro può essere un buon mezzo per farsi conoscere, per entrare appunto nel mercato, ma è chiaro che non puoi vendere per sempre a 35.000 lire qualcosa che in teoria dovrebbe costare molto di più, soprattutto se sviluppi ottimi giochi, come stanno facendo, a esempio, i ragazzi della Dinamic...
Non puoi vendere, insomma, a 30.000 lire un gioco che valga "solo" quella cifra: non lo comprerebbe nessuno, e soprattutto non hai la certezza di vendere molte più copie di quante non ne venderesti normalmente.
In definitiva pensiamo che sia un buon mezzo per farsi conoscere, ma il mercato vero è un altro.

Ogni pista è ambientata su di un pianeta diverso. Qui deve fare molto caldo...

PCZeta: *Pensate di sviluppare per altre piattaforme, oltre al PC?*
N-Side: Faremo quasi certamente una versione light di *GPE* per Linux. Per il resto, qualunque piattaforma fornisca un compilatore C++ può essere adatta al nostro caso. Non abbiamo un motore grafico nostro, quindi l'unico problema è trovarne uno disponibile per quella data piattaforma: il *porting* del codice non si dovrebbe rivelare poi un problema. Il problema è, semmai, che le CPU delle console sono generalmente meno potenti di quelle dei PC, al contrario dei processori grafici, che vanno normalmente molto meglio sulle console (*basti pensare alla longevità del Power VR su PlayStation... NdR*). Nel caso di routine di fisica complesse, la CPU di una console potrebbe quindi trovarsi parecchio in difficoltà. Le console di adesso sembrano comunque molto potenti, sia la PlayStation2 sia il Dreamcast, e nulla esclude che più avanti riusciremo a muoverci anche in quell'ambito. Speriamo, più che altro che il sistema delle licenze si semplifichi un po'; è molto difficile allo stato attuale, ottenere una licenza per sviluppare un gioco per la Sony, e anche passando "attraverso" qualcun altro dotato di licenza, dovremmo comunque mettergli a disposizione il codice per fare il *porting*, e per adesso preferiamo fare tutto "in casa".

Un'immagine tratta da *Thrust Twist 'n Turn*, il gioco da cui *GPE* ha ereditato buona parte del motore grafico...

...motore che non sembra affatto malaccio. Gli N-Side l'hanno comunque in buona parte riprogrammato.

PCZeta: *Cosa ne pensate del mercato italiano?*
N-Side: Mah, il nostro mercato è parecchio strano: pensa che di solito non fanno neanche le stime di vendita, qui da noi, perché pare che ogni previsioni risulti comunque errata, anche per una certa diffusione della pirateria...

PCZeta: E che ne pensate della situazione delle software house nostrane?
N-Side: La situazione è triste *(il coro è unanime... NdR)*, a parte Milestone, naturalmente, che ormai fa parte della Electronic Arts...
Fabio: secondo me è anche un problema culturale.
E' inutile dare la colpa allo Stato, o a chicchessia.
Finché non si diffonderà anche da noi una cultura seria sul mondo dei videogiochi, resteremo fermi al palo, non c'è niente da fare.

PCZeta: *E adesso una domanda un po' provocatoria: pensate di far uscire delle patch?*
Marco: Si, e non ci sarebbe nulla di male! A patto, certo, che si tratti di aggiunte di poco conto, e non già di miglioramenti sostanziali. *GPE*, insomma, uscirà completo e senza bug.

VIDEOGIOCHI, CHE PASSIONE!

Abbiamo finito l'intervista e Fabio decide di spiazzarmi con una domanda: secondo te perché si sviluppano giochi, oggi, in Italia? Ingenuamente rispondo: per passione! Vedi? – ribatte – è questo il problema! In Italia non siamo ancora entrati nella mentalità che lo sviluppatore di videogiochi è una professione, oltre che una passione, e come tale andrebbe ben retribuita. Non è certo un caso che i più bravi sviluppatori italiani siano allo stato attuale impegnati all'estero...Devo dire che, onestamente, non immaginavo la situazione italiana così grave, e soprattutto non per questi motivi. Ma mi assicurano: col tempo le cose cambieranno! Beh, uscendo dal palazzone di periferia dove si è svolta l'intervista non posso che osservare perplesso la Fiat 126 su cui i nostri baldi programmatori si allontanano. Se tutto va come dicono loro dovranno tra non molto sostituire la scalcinata utilitaria con la Ferrari di John Carmack...

Sebastiano Pupillo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NELSON PIQUET GRAND PRIX EVOLUTION

Nel panorama dei giochi di corse futuristiche si affaccia un nuovo concorrente e l'acciaio con cui è forgiato è tutto italiano...

INFO
Genere: Guida
Casa: Bright Star
Sviluppatore: N-SIDE
Sito Web: www.n-side.com
Data di uscita: Primavera 2000

Durante la visita agli uffici della N-SIDE, di cui poche pagine fa avete trovato il resoconto, siamo riusciti a sgraffignare una versione preliminare del loro primo titolo: *Nelson Piquet Grand Prix Evolution.*
A prima vista potrebbe apparire come uno dei classici giochi di guida arcade di ambientazione futuristica che affollano il mercato, pieni di bonus e armi varie con cui martirizzare gli avversati, ma in realtà l'intenzione di questo baldo gruppo di programmatori italiani è diversa: trasportare la Formula 1 nel futuro.

Griglia di partenza, meglio iniziare a scaldare i motori visto che siamo gli ultimi.

QUESTIONE DI MAGNETISMO

Il sistema di guida è molto particolare, i veicoli fluttuano sulla pista di gara grazie a un campo magnetico che ne condiziona il comportamento in maniera realistica (per quanto può essere realistica da ricreare una situazione del genere, naturalmente...). I mezzi quindi non scivolano docili come quelli visti in *WipeOut*, ma si comportano seguendo un modello fisico ricreato con accuratezza che lascia poco spazio alla fantascienza. Le piste contengono al loro interno anche due fasce di energia magnetica che costringono il veicolo a restare nella zona centrale del tracciato, ricacciandolo indietro nel caso uscisse troppo fuori. In gara bisogna stare molto attenti anche perché il veicolo uscendo dal campo magnetico creato dalle due fasce, rallenta in maniera inesorabile perdendo preziosi secondi. Il motore che gestisce il gioco è così aderente alle leggi della fisica che la forma dei vari veicoli ne condiziona l'aerodinamicità e lo si può notare anche a seconda della posizione del veicolo in corsa. Quando si curva bruscamente, il veicolo si sposta di lato perdendo aerodinamicità e rallentando di conseguenza. Lo stile di guida è abbastanza distante dai classici modelli presenti nei titoli arcade ed è sicuramente originale, costringendo il giocatore a una curva di apprendimento piuttosto ripida. Inizialmente ci si ritrova, infatti, un po' spaesati ed è difficile controllare al meglio le vetture. L'assenza dei bonus pone ancora di più l'accento sulla guida vera e propria, tralasciando gingilli inutili.
Durante le gare sarà possibile rimettere a posto la vettura sostituendo le piastrine magnetiche (come fossero le gomme) o riparando il motore eventualmente danneggiato. Inoltre, con il proseguire delle gare, sarà possibile acquistare in un'officina nuove parti che migliorino le prestazioni della vettura.

Una derapata controllata con stile invidiabile, rimanendo perfettamente all'interno del campo magnetico delimitato dalle barriere rosse.

I menu sono ancora da completare. Nella versione finale le lettere e i simboli saranno interamente in 3D (e naturalmente anche in italiano...).

Siamo sulla Luna e possiamo guardare con commozione la nostra madre Terra, dietro al cartellone c'è l'Italia!

Sfrecciamo a folle velocità, ignorando con arrogante sicumera i suggerimenti espressi in maniera piuttosto esplicita dai cartelli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Caldo torrido e pietre in bilico in un canyon scavato dai venti. Un posto dove non andare in vacanza.

Siamo sul pianeta ghiacciato e abbiamo, con eleganza un po' dandy, scelto una macchina in tinta. Che classe ragazzi, che classe...

Siamo fuoriusciti dalle fasce magnetiche, meglio non urtare le barriere esterne, pena la distruzione del veicolo.

NON C'E' TRUCCO, NON C'E' INGANNO

Gli avversari hanno le nostre stesse possibilità di vittoria e nel gioco sono stati eliminati i trucchi tipici di questo genere: le vetture che si trovano indietro non "barano", raggiungendo con maggior facilità chi si trova in testa e così via. L'unica cosa che conta è l'abilità del pilota nel destreggiarsi lungo le curve. I percorsi della versione finale saranno dodici, noi abbiamo avuto modo di provarne cinque.
L'ambientazione futuristica ha permesso ai grafici di spaziare in lungo e largo nella galassia. Si inizia sulla vicina Luna per poi ritrovarsi a correre su esotici pianeti rocciosi, desertici o ghiacciati come nei migliori classici della fantascienza. La grafica non è male ed è abbastanza veloce (come si addice ad un titolo che vuole mettere in scena mezzi che sfreccino oltre la barriera del suono), ma gli elementi a bordo pista sono rari e tutti un po' simili tra loro, dando a chi gioca un'impressione di desolazione generale. I menu e il design generale del titolo invece è quello classico trendy-futuristico tipico del genere e non sfigura davanti a quello delle produzione più blasonate. Le martellanti musiche techno new age che accompagnano le nostre sfrenate corse sono di ottima fattura e non deludono. *GPE* è ormai in dirittura di arrivo ed entro un mese verrà rilasciata una demo giocabile seguita poco dopo dal gioco completo vero e proprio che dovrebbe, in futuro, fare una sua apparizione anche su Linux in versione freeware (naturalmente non conterrà tutti i livelli della versione "completa" per PC). Il gioco supporterà il multiplayer via LAN, ma purtroppo non quello su Internet. Questo nuovo prodotto promette bene, ma naturalmente, prima di esprimere giudizi, è meglio aspettare. Se non altro è piacevole vedere come anche nel desolato panorama italiano si stia movendo qualcosa, dopo i Protonic una nuova software house italiana prova ad affermarsi e, dopo i successi della Milestone (ex Graffiti) ormai decollata verso lidi internazionali, non possiamo che sperare bene.

Ugo Laviano

Il design delle vetture ricorda molto la Formula 1.

LA PAROLA AGLI AUTORI

Chi meglio di un genitore può conoscere il proprio pargolo? Abbiamo quindi deciso di lasciare la parola direttamente agli N-SIDE per scoprire cosa ne pensano della loro prima creatura e per entrare dietro le quinte di questa nuova promessa made in Italy.

PCZETA: *Come'è nato GPE?*
N-SIDE: *GPE* è nato come un progetto a basso costo, da fare in due mesi e senza tante pretese. Durante lo sviluppo però si è andato evolvendo: abbiamo trovato un publisher, si è aggiunto il nome di Nelson Piquet, noi ci siamo gasati, e abbiamo iniziato ad aggiungere e perfezionare. Il motore di fisica, a esempio, è stato progettato al meglio, e niente di esclude che possa essere usato anche al di fuori di un gioco di Formula 1.

PCZETA: *A cosa vi siete ispirati?*
N-SIDE: Se ci concedete la presunzione, ci siamo ispirati molto poco a ciò che c'è attualmente in giro, e pensiamo di aver fatto qualcosa di originale. Già il fatto che non ci sono armi e bonus, ma si tratta di pura e semplice guida, ci allontana decisamente dagli stereotipi tipo *WipeOut* e *Rollcage* vari... noterete che il tipo di guida è molto particolare, i modelli sono ispirati parecchio alla Formula 1.

PCZETA: *Cos'altro potete dirci sull'intelligenza artificiale?*
N-SIDE: Per come è fatta adesso è difficilmente riutilizzabile, e non da comunque alcun vantaggio agli avversari gestiti dalla CPU.

PCZETA: *Cosa ci potete dire riguardo al sistema di controllo?*
N-SIDE: Tramite il publisher siamo riusciti ad avere un contatto con la *Logitech*, che forse metterà in bundle *GPE* con i suoi nuovi volanti. L'uso del force feedback sarà molto interessante, visto il motore fisico basato sui campi magnetici. Abbiamo avuto anche supporto hardware dalla *Matrox* che ci ha mandato regolarmente schede e materiale.

PCZETA: *Avete implementato una qualche forma di telemetria?*
N-SIDE: Si, abbiamo sviluppato un sistema GPS (*Global Positioning System...NdR*), che fornisce in tempo reale i dati su tempi e intertempi alla strumentazione di bordo.
Sempre per la politica della assoluta parità tra giocatore e avversari gestiti dalla CPU, hanno tutti accesso agli stessi dati...

PCZETA: *Quanto sarà personalizzabile il dettaglio grafico?*
N-SIDE: Non molto, ma quanto basta per farlo girare anche su macchine non potentissime; diciamo che un Pentium II e una scheda Direct3D da 8 MB dovrebbero certamente bastare. Certo, per adesso non riusciamo a farlo andare a più di 40 fps, ma per la data di uscita contiamo di renderlo il più fluido possibile ottimizzando molto il codice. Il livello di difficoltà è settato in modo da far migliorare il computer in modo graduale, rendendo in definitiva non pochi i 12 tracciati del gioco completo...

PCZETA: *Che ci dite del motore grafico?*
N-SIDE: Il motore grafico è vecchio di un anno e mezzo, è finlandese ma una volta per le mani abbiamo preferito riprogrammarlo al 40% dai noi stessi per meglio adattarlo al nostro titolo. Anzi, i ritardi sullo sviluppo sono principalmente dovuti all'enorme lavoro che abbiamo svolto sull'engine per "ripulirlo" e migliorarlo.

PCZETA: *E per quanto riguarda la giocabilità?*
N-SIDE: Lo stile di guida è abbastanza diverso dai giochi convenzionali: a esempio, *WipeOut* è molto meno realistico, mentre il motore di fisica utilizzato da *GPE* è assolutamente realistico, e difatti speriamo di riutilizzarlo. Anzi, nulla vieterebbe di usarlo, a esempio, per un gioco in soggettiva, ma dovremmo lavorarci almeno quattro anni, facendo uscire nel frattempo altri due titoli, magari meno impegnativi ma che ci aiutino comunque dal punto di vista prettamente economico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEAVY METAL F.A.K.K.2

Fumetto, animazione e videogioco... Heavy Metal torna col suo sequel anche su PC!

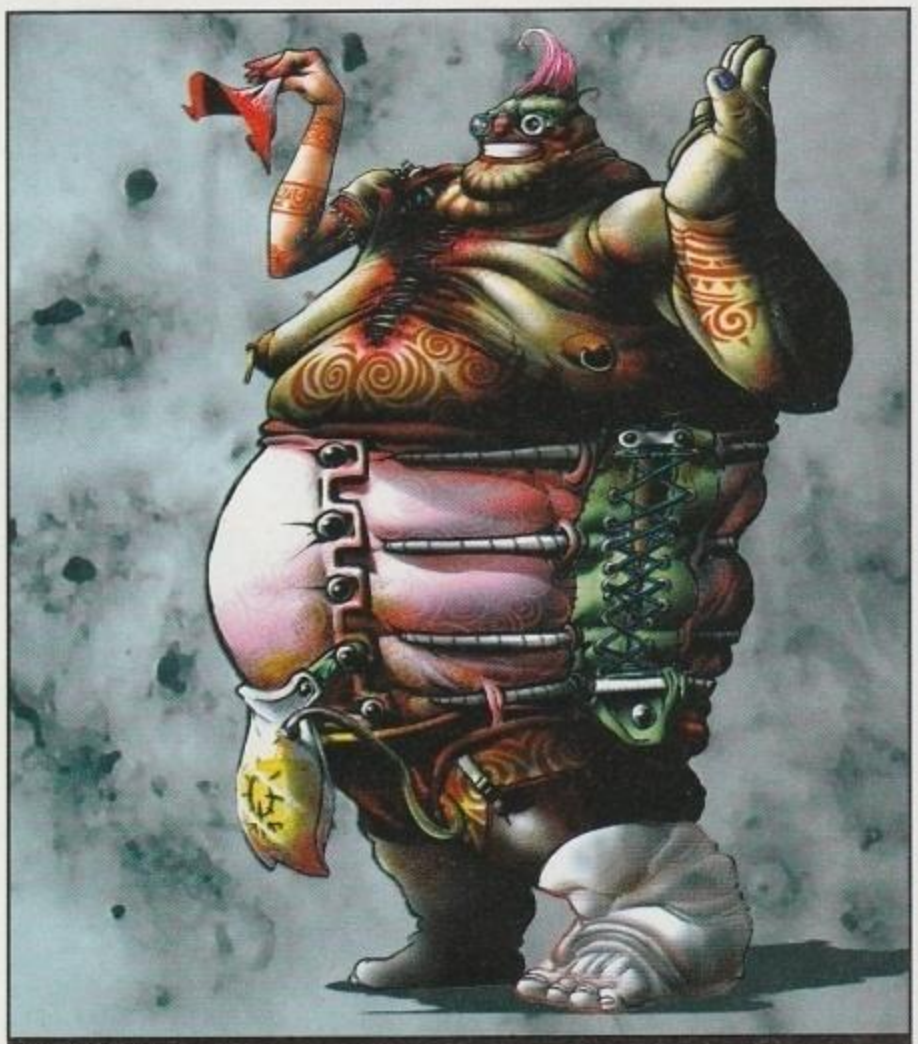
INFO
Genere: Action Adventure
Casa: Take2 Interactive
Sviluppatore: Ritual/Gathering of Development
Sito Web: www.ritual.com
Data di uscita: Estate 2000

Probabilmente gli appassionati di fumetti e di animazione hanno già intuito il soggetto di questa anteprima: nell'aprile 1977 gli americani importarono negli Stati Uniti una rivista di fumetti fantascientifici francese intitolata *Métal Hurlant* ribattezzandola *Heavy Metal*. Il successo fu talmente clamoroso che negli anni successivi venne finanziata la produzione di un omonimo film di animazione ispirato a tale testata. Nel 1981 *Heavy Metal* irruppe nelle sale americane e portò contenuti adulti in un territorio che fino a quel momento aveva visto solo Cenerentola arrossire timidamente per le discrete attenzioni del Principe Azzurro.
Gli 87 minuti di *Heavy Metal* furono una bomba atomica: strutturato a episodi collegati da un fil-rouge conduttore, il lungometraggio riproduceva l'atmosfera fantascientifica tipicamente francese della rivista e non si risparmiava sull'altra componente principale della testata fumettistica: l'erotismo e la procacità delle protagoniste femminili. Alla bellezza dell'animazione (se non l'avete mai visto ve lo consiglio caldamente, esiste anche in versione DVD) si aggiungeva anche la colonna sonora diretta da Elmer Bernstein con la partecipazione di gruppi metal famosi come i Black Sabbath e i Devo.
In questi vent'anni trascorsi dalla sua produzione, il film è entrato di diritto nella categoria dei cult movie e talvolta capita di ritrovarlo citato in moderni film di fantascienza.
Tutto questo preambolo per dirvi che dopo vent'anni *Heavy Metal* sta per tornare con un secondo episodio (estate 2000): il seguito si basa su *Melting Pot*, un fumetto di Kevin Eastman (il co-creatore delle Ninja Turtles) e avrà come protagonista Julie, che dovrà salvare sua sorella e sconfiggere il diabolico Lord Tyler. Anche in questo caso la colonna sonora metal (con Billy Idol, Pantera, Bauhaus e altri) accompagnerà la nostra eroina in questa sci-fi.

Povera piccina... Chissà che ha fatto di male per meritare ciò.

WE ARE THE FAKKING CREW

Prima che vi offendiate senza motivo, F.A.K.K. è l'acronimo di "Federation Assigned Ketogenic Killzone", un avviso di *biohazard* per tutte le creature viventi dello spazio posto in zone ad alto rischio, e F.A.K.K.2 rappresenta una zona talmente pericolosa da non lasciar uscir vivo niente e nessuno. Durante il secondo film, la protagonista assumerà lo pseudonimo di F.A.K.K.2, lasciandoci intuire che la sua attività principale non sarà di certo il ricamo (e che hai contro i ricami? Nd Sole).
Il titolo che si va a presentare è un 3D action adventure in terza persona in cui assumeremo le vesti di Julie qualche anno dopo la sconfitta di Lord Tyler: in pratica è un sequel del film, e le indiscrezioni sulla storia ci rivelano che stavolta Julie dovrà sconfiggere Gith, un tizio dalle velleità divine.
Gli sviluppatori della Ritual hanno ottenuto in esclusiva il diritto di utilizzare la grafica e soprattutto la colonna sonora del film che uscirà contemporaneamente.
Anche in questo caso la supervisione di Kevin Eastman nella trama risulta essere una garanzia di non poco conto (in una recente intervista Eastman ha dichiarato di essere un affezionato giocatore di *SiN* e, per la gioia di tutti noi, di *Fallout*).


Ciao bel pancione!

I soliti problemi di alitosi...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Pare che la Ritual Entertainment (recentemente alla ribalta con *SiN*, gioco molto contestato per i numerosi bug e che ricordo soprattutto per il mega paginone che a suo tempo PCZETA dedicò a Elexis, la diabolica e mezza nuda avversaria di gioco) si sia data da fare per rendere al meglio su PC la caratterizzazione di Julie.
I filmati che abbiamo visto mostrano una Julie che avrebbe necessità di un reggiseno sportivo: poveretta... deve correre, saltare e sparare come Lara Croft e il seno le ballonzola continuamente (il personaggio, tra l'altro, è in origine ispirato ad una attrice di B-movie che ci risulta essere stata pure moglie di Eastman stesso, ma sinceramente non ci siamo preoccupati di indagare più a fondo).
Gli interessanti moti sussultori non sono casuali, bensì sono generati dal motore grafico di *Quake3* (acquisito dalla id e adattato per meglio rappresentare il mondo visto in terza persona tramite telecamere mobili). Ma non limitiamoci a osservare il fisico di Julie perchè, anche se sarà la protagonista principale, non sarà l'unico elemento che incontreremo nel gioco!

LE SUPERFICI CURVE

La grafica 3D e il gameplay sono controllati dal motore di *Quake3* con risultati che, alla vista delle immagini e dei filmati pervenuti, sembrano decisamente buoni. Non lasciamoci ingannare dalla natura di *Q3*, che tende a escludere gli elementi di contorno: in un'arena deathmatch non conta il trascorrere delle ore e l'imbrunire, non esistono personaggi non interattivi, dialoghi e decorazioni particolari.
Questi elementi appena descritti saranno invece presenti in *F.A.K.K.2* : da una prima occhiata le mappe sembrano vaste, dettagliate, dai colori vivaci, e il mondo circostante è rappresentato in modo piacevole grazie al buon sistema di realizzazione delle superfici curve (abbiamo visto strane creature aggirarsi per le paludi... e non erano esageratamente poligonali). La Sky Portal Technology permette la transizione dal giorno alla notte e la resa di tutti i fenomeni atmosferici (nuvole, pioggia e neve, mentre la nebbia sarà sempre volumetrica).
A questo vanno aggiunte altre caratteristiche personalizzate dalla Ritual come il Morpheus Script System, già collaudato in *SiN*, che permette l'interazione dei personaggi giocanti con l'ambiente circostante e il Babble Dialog System per sincronizzare suono e movimenti labiali ed eliminare le ripetizioni.
L'atmosfera è decisamente provocatoria: fontane con busti di donna che zampillano latte, abiti discinti, mostri verdi che fumano enormi spinelli, teste mozzate che volano e sangue a volontà; lo stesso manuale promette di essere poco corretto offrendo come *features* principali del gioco Smoking, Blood, Impaling, Ferocious Kick Boxing... *"Kids! Only evil monsters impale people. Be smart. Give it up by not taking it up. Impaling people can cause serious health problems.."* .

LEI E' MOLTO VIOLENTA... (MAGARI E' PURE INTELLIGENTE E SA RISOLVERE QUALCHE PUZZLE...)

Eh si... il sangue scorre a fiumi sia nei due film che nel gioco, e la violenza viene aumentata dalla possibilità di imbracciare ben due armi al colpo: però niente Rocket Laucher o Railgun.
F.A.K.K.2 supporta l'ascia, la spada, le lance e altre armi da taglio. Oltretutto il sistema di combattimento è elaborato e vengono citati titoli tipo *Tekken* per rendere l'idea del coinvolgimento e l'opzione di generare combinazioni di attacchi.
Inoltre Julie interagirà con l'ambiente per risolvere qualche puzzle, giusto per tenere in allenamento anche la nostra intelligenza: però il gioco è principalmente d'azione, quindi gli sviluppatori stessi hanno dichiarato che i puzzle non ci faranno penare più di tanto. Giusto per inquadrare le aspettative riguardo *Heavy Metal F.A.K.K.2*, vi avvisiamo che c'è molta attesa, e che alcune riviste già si sbilanciano nel giudicarlo il gioco d'azione che dominerà il 2000.
Aspettiamo fiduciosi.

Elena Avesani

Guardatela negli occhi... ho detto NEGLI OCCHI!

Ragazzo... il fumo fa male alla salute!

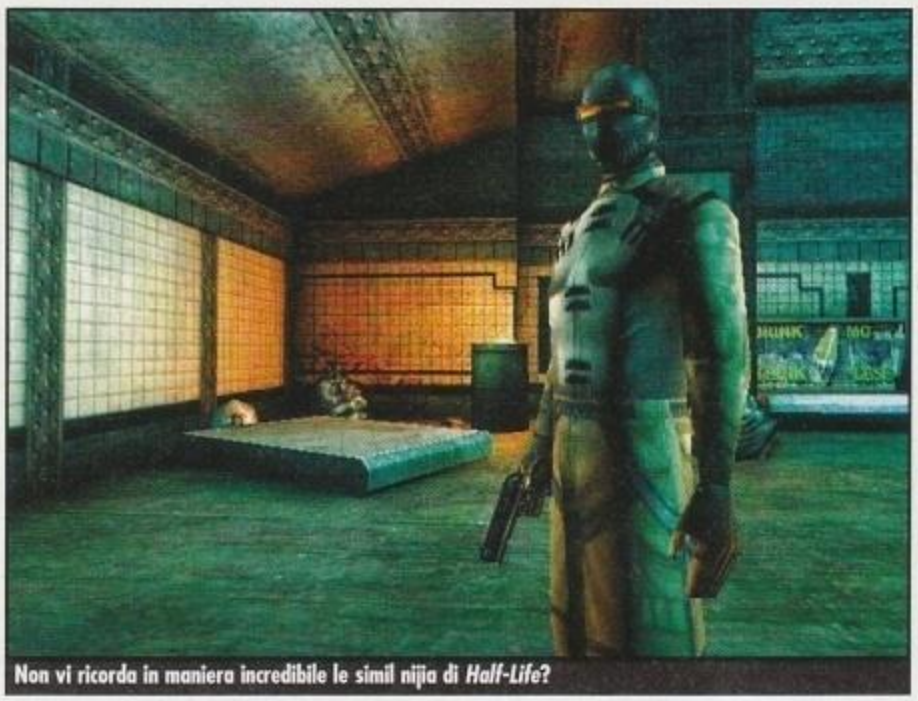
Chi è costui?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEUS EX

La Ion Storm si prepara a lanciare il suo nuovo titolo che fa della contaminazione tra generi il suo stendardo. Siete pronti a calarvi in un futuro prossimo invaso dal terrorismo e dalle nanotecnologie?


Non vi ricorda in maniera incredibile le simil nijia di *Half-Life*?

INFO
Genere: Gioco di Ruolo
Casa: Eidos Interactive
Sviluppatore: Ion Storm
Sito Web: www.deusex.com
Data di uscita: Primavera 2000

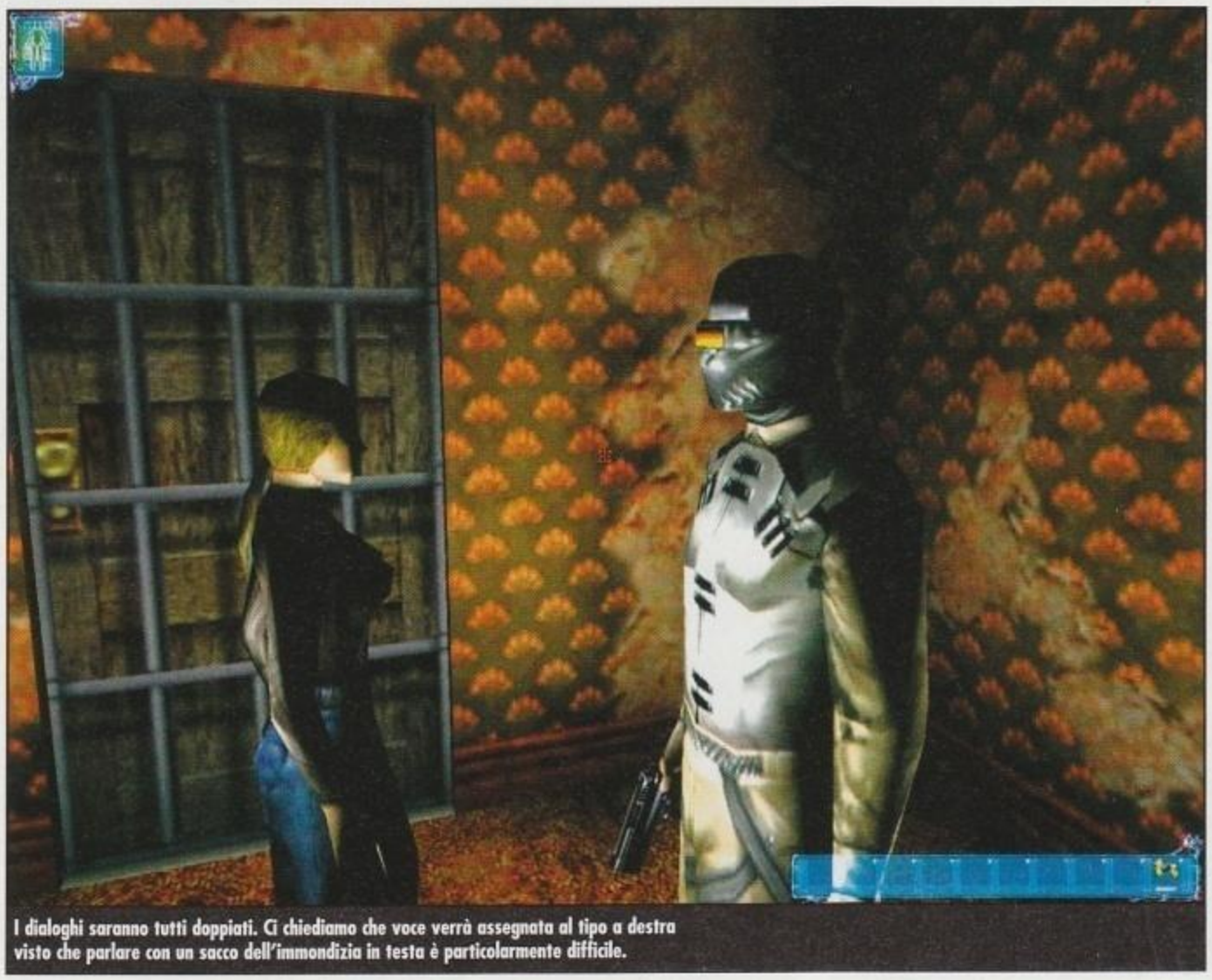
La casa di John Romero si sta principalmente facendo conoscere per i ritardi imbarazzanti accumulati dal tanto atteso e annunciato *Daikatana*, ma in realtà in cantiere c'è anche un altro titolo che sembrerebbe ormai quasi completo e che promette molto bene: *Deus Ex*. Il team di programmazione è completamente indipendente da quello del tanto atteso shooter, quindi dovreste potervi tranquillizzare riguardo la sua presunta uscita.

Il giocatore si trova calato in un futuro prossimo, un futuro malato, dove il terrorismo, l'inquinamento e le droghe sono la punta dell'iceberg di un mondo decadente e decaduto. La situazione politica non è di certo stabile e nell'ombra si muove anche un'organizzazione rimasta segreta per anni. Quest'organizzazione ha ora deciso di prendere in mano le redini del potere con ogni mezzo necessario. Il giocatore veste i panni di J. C. Denton, un agente dell'agenzia antiterroristica internazionale UNATCO (UN Anti-Terrorist Coalition). Con il procedere della storia si scopriranno le reali intenzioni dell'organizzazione segreta e l'origine del misterioso virus Gray Death, ma naturalmente non sarà tutto così lineare. I colpi di scena sono parecchi e dovrete muovervi con cautela, visto che gli amici potrebbero rivelarsi ben presto nemici e i terroristi che combattete potrebbero essere meno cattivi di quello che il sistema vuole farvi credere...

UN FRULLATO TECNOLOGICO

La parola d'ordine che sembra distinguere quest'ultimo periodo della storia videoludica (e non solo) è la contaminazione tra generi. Le ragioni possono essere molteplici, ma probabilmente la risposta è da individuare nella ricerca di un qualcosa di nuovo, in un mondo che invece troppo spesso ricicla all'interno di uno stesso genere sempre la stessa pappa riscaldata. Il mescolarsi di idee e generi diversi porta magari come risultato un qualcosa di originale ed è in questa direzione che si è mosso il team di programmatori capitanato da Warren Spector (ex dipendente della Looking Glass e della Origin). *Deus Ex* pare riesca a mescolare con tranquillità gli sparatutto in prima persona con i giochi di ruolo. I punti di riferimento sono da ricercarsi in titoli del calibro di *Ultima Underworld, System Shock 1&2, Thief* e *Half-Life*. Il fatto che *Deus Ex* utilizzi il motore grafico di *Unreal* (rimaneggiato e ampliato, come sempre in questi casi) ci fa subito capire che la visuale utilizzata sarà quella in prima persona, ma questo non deve fare storcere il naso a quelli di voi che non amano gli shooter in prima persona e preferiscono un approccio più riflessivo.

Le abilità del proprio personaggio aumentano in base al loro uso effettivo: usando molto le armi le abilità relative al combattimento aumenteranno di conseguenza e, allo stesso modo, se trafficherete spesso con i computer e le tecnologie diventerete ben presto dei provetti pirati informatici capaci di infiltrarsi in ogni sistema di sicurezza esistente. A questo si aggiungono anche le nanotecnologie di cui vi parleremo in un box apposito.


I dialoghi saranno tutti doppiati. Ci chiediamo che voce verrà assegnata al tipo a destra visto che parlare con un sacco dell'immondizia in testa è particolarmente difficile.

POTER SCEGLIERE

Ciò che pare caratterizzare principalmente questo nuovo titolo è la liberta che lascia al giocatore nell'affrontare le varie situazioni. Le scelte non saranno solo guidate o obbligate dalla trama, ma dipenderanno anche e soprattutto dal comportamento e dalle scelte più o meno morali intraprese da chi gioca. Questa libertà è costata moltissimo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Statua della Libertà non se la passa molto bene. La Venere di Milo almeno ha la testa...

Una guardia si allontana e ci da le spalle. Pessima scelta amico, pessima scelta...

GLI GNOMETTI NEL TELEVISORE

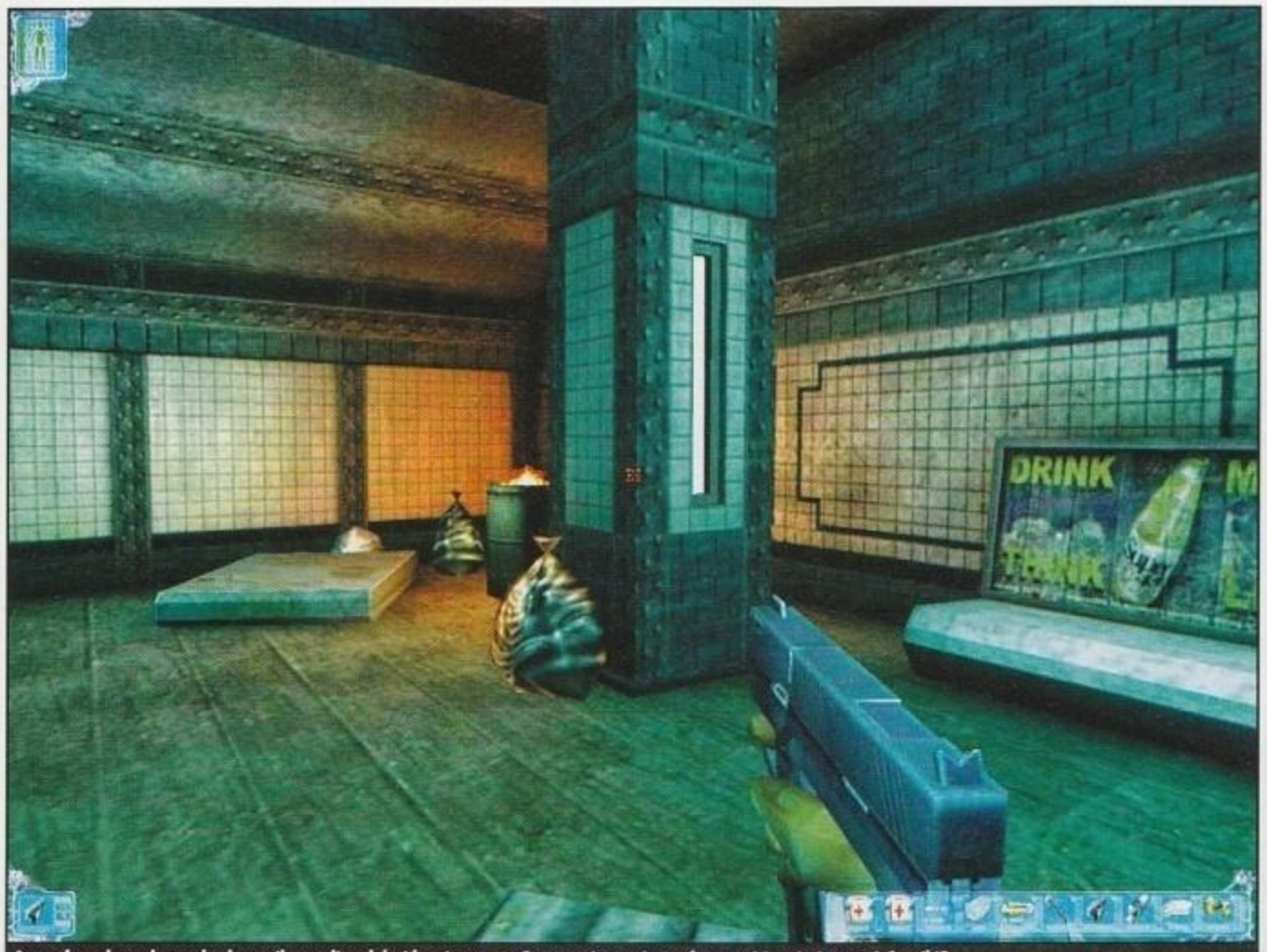
La tecnologia sta facendo passi da gigante, e il ramo scientifico delle protesi artificiali non è da meno. Gli arti meccanici si sono molto evoluti negli ultimi anni, e la donna bionica è una realtà più vicina di quanto non si possa credere. *Deus Ex* prevede che nel futuro sarà direttamente la nanotecnologia a farla da padrone. Il corpo umano potrà essere potenziato ricorrendo a queste particolari molecole tecnologiche capaci di aumentare i riflessi, la potenza muscolare, di permettere la visione notturna o di visualizzare informazioni aggiuntive sui bersagli puntati. La crescita del personaggio dipenderà molto quindi anche dalla nanotecnologia e si potrà decidere se diventare più veloci o magari avere la possibilità di spiccare salti degni dell'uomo da sei milioni di dollari (che, diciamocelo, al giorno d'oggi sei milioni di dollari non sono poi questa cifra iperbolica...).
Vi interessa saperne di più sulla nanotecnologia? Leggetevi Squadra Speciale Ghost di Masamune Shirow e sarete accontentati.

in termini di progettazione iniziale del titolo, poiché è chiaramente molto più facile costruire un gioco che si basa su binari rigidi che non uno che lasci al giocatore diverse possibilità. Vi trovate davanti ad una cassaforte, cosa fate? Volendo potete mettere dell'esplosivo e far saltare il tutto senza porvi troppi problemi, oppure potreste utilizzare le vostre abilità informatiche per oltrepassare i sistemi di sicurezza elettronici e aprire il tutto senza colpo ferire. Questo sistema è applicabile anche negli eventuali scontri con altri personaggi. Se dovrete infiltrarvi in un posto sorvegliato potrete agire seguendo la vostra coscienza. Non sarete obbligati a uccidere la guardia di turno, potrete magari prima controllarla da lontano con il binocolo ed entrare in azione quando si allontana per andare a prendersi uno snack al distributore automatico.
Quindi, al contrario di *System Shock 2* in cui bisognava scegliere dall'inizio (e senza possibilità di tornare sui propri passi) se affrontare l'avventura puntando più sulle abilità scientifiche, quelle psioniche o quelle di combattimento, in *Deus Ex* potrete decidere di volta in volta come affrontare un problema.

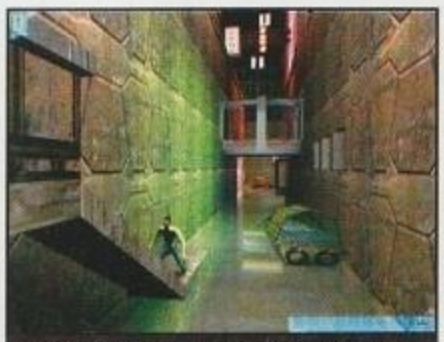
COERENZA VIDEOLUDICA

Un altro degli obiettivi che si sono prefissi i programmatori è di creare un mondo di gioco realistico o quantomeno coerente. Questo si vede anche dalla cura preposta nella creazione delle ambientazioni che vi vedranno scorrazzare per New York, Hong Kong e Parigi.
I grafici e i progettisti dei livelli si sono basati sulle topografie reali delle città, sui piani urbanistici e su un archivio fotografico, cercando di riproporle leggermente modificate, così come potrebbero essere in un futuro non troppo distante.
Il motore di *Unreal* è stato modificato aggiungendo un nuovo sistema per la gestione della fisica molto più sofisticato di quello originale. In molti casi i programmatori sono rimasti stupiti per le conseguenze che si venivano a creare in maniera automatica nel gioco. Per esempio, uno dei programmatori si trovava sul tetto di un palazzo di tre piani, sotto di lui c'erano delle guardie che pattugliavano la zona, decise quindi di sparare un paio di colpi con la pistola equipaggiata di silenziatore per vedere cosa succedeva. Secondo logica le guardie non avrebbero dovuto sentire nulla, ma in realtà una si girò di scatto e iniziò a muoversi con circospezione.
Cos'era successo? Semplice: i bossoli dei colpi esplosi dalla pistola gli erano caduti vicini e li aveva sentiti!
Anche i personaggi non giocanti (PNG) si comportano in maniera coerente, non solo si ricorderanno delle vostre azioni passate, ma potranno anche scambiarsi informazioni tra di loro sul vostro conto e tutto questo, com'è facile intuire, si ricollega all'importanza delle vostre scelte di cui si parlava prima. Comportarsi in maniera scorretta con un PNG potrebbe causarvi quindi più guai di quanto non crediate, e ciò non solo aumenta il realismo dell'esperienza di gioco ma serve anche a responsabilizzare il giocatore.
Per concludere vi snocciolamo un po' di dati strettamente tecnici, tanto per dare maggiore sostanza al tutto. Il motore grafico è stato potenziato non solo per quanto riguarda la fisica, ma anche nell'illuminazione e nell'intelligenza artificiale degli avversari. I PNG saranno quasi duecento (considerando però anche quelli più inutili), i dialoghi saranno doppiati e si potrà decidere tra le varie frasi da pronunciare, il tutto accompagnato dalle animazioni facciali dei personaggi. Tra le armi con cui ci si potrà divertire figurano la classica pistola, il fucile di precisione, delle mine, un lanciamissili e persino il lanciafiamme.
I personaggi inoltre reagiscono in maniera diversa a seconda delle zone del corpo in cui vengono colpiti e questo riguarda naturalmente anche voi. Se vi gambizzano vi ritroverete a strisciare per terra alla ricerca di cure mediche.
Quest'ibrido vi attira? Non vi resta che aspettare ancora un po' per vederne i risultati...

Ugo Laviano



Atmosfera degradata e lordume: il paradiso del videogiocatore. Come mai non ci mandano mai in missione nei Caraibi?


Perdersi tra i canali di Hong Kong nel futuro sarà un'esperienza poco piacevole.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEMMINGS REVOLUTION

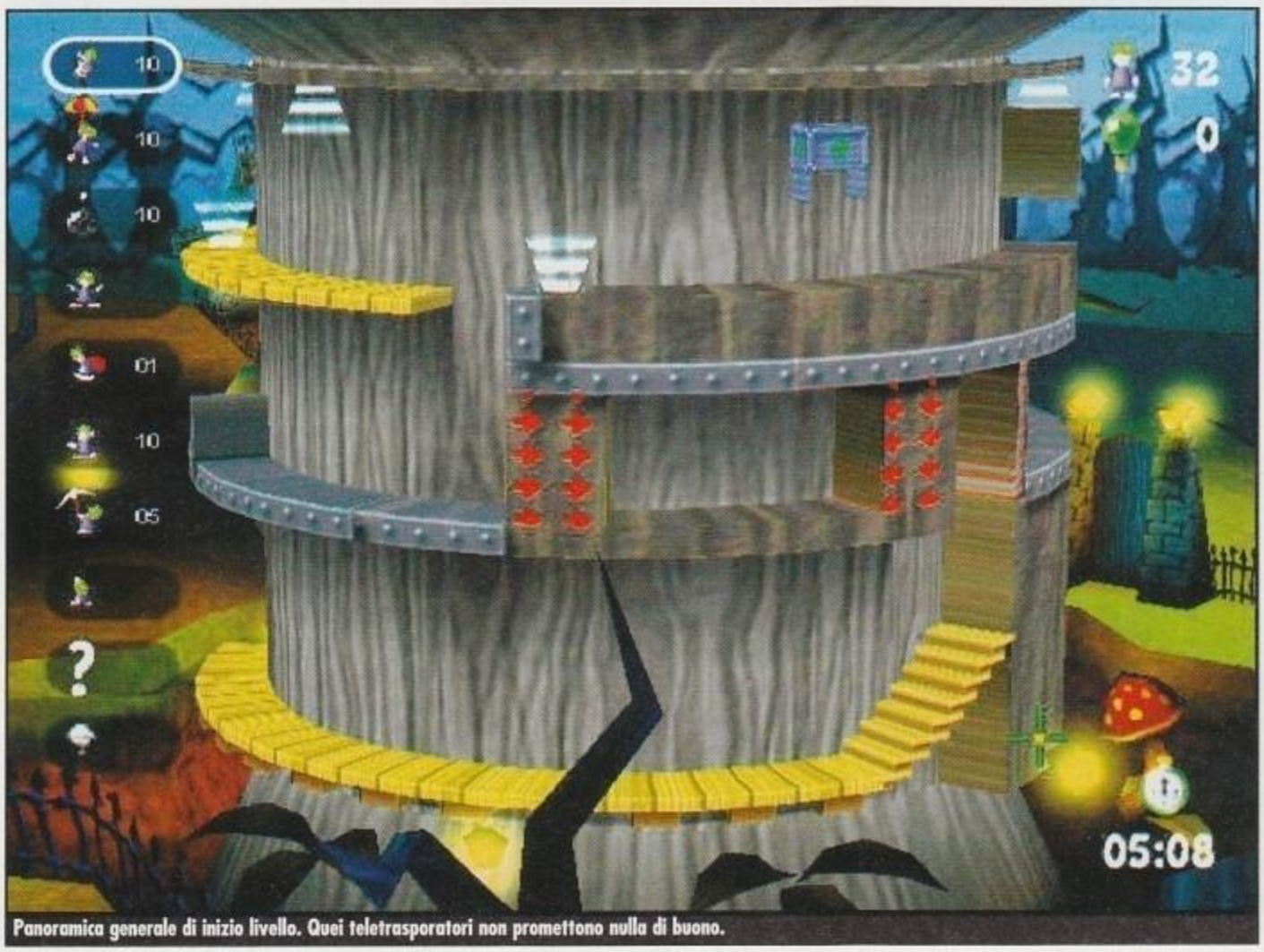
Ecco tornare sui nostri monitor i simpaticissimi e imbranatissimi Lemming, che hanno ancora una volta bisogno del nostro aiuto per sopravvivere...

INFO
Genere: Strategico
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Psygnosis
Sito Web: www.psygnosis.com
Data di uscita: Fine aprile 2000

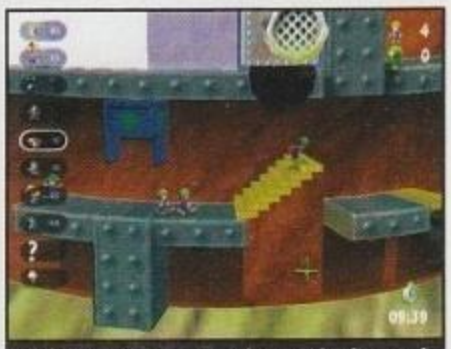
I Lemming. Che dire di loro? Chi non ha provato almeno una volta a salvare queste tenere e buffe creature con una spiccata tendenza al suicidio? Dalla loro prima comparsa nel lontano 1991 fino a oggi non hanno sicuramente perso la tendenza a cacciarsi nei guai e a farci impazzire nel tentativo di trarli in salvo. Per coloro che non sanno di che sto parlando, ecco una breve descrizione dei Lemming. Il nome parrebbe essere di fantasia, ma non è così. Sono dei roditori tipici delle parti settentrionali dell'emisfero boreale e hanno la curiosa abitudine di compiere vistose migrazioni in seguito ai forti aumenti delle popolazioni. Durante questi spostamenti senza meta, i Lemming attraversano monti, valli, fiumi e tratti di mare, dove finiscono col perire. Ed è proprio la parte relativa alle migrazioni che è stata trasformata in gioco (ovviamente con tutti i cambiamenti del caso). I Lemming sono rappresentati come degli strani esserini (bipedi) con i capelli verdi che hanno la peculiare caratteristica di camminare perennemente, incuranti dei pericoli che li circondano.
Il nostro compito consiste nel cercare di salvarne il più possibile, sfruttando di volta in volta le loro abilità per fargli superare i pericoli più disparati. Dopo aver fatto la loro comparsa praticamente su tutte le piattaforme videoludiche del mondo, alla Psygnosis hanno evidentemente pensato che non era ancora tempo di mandarli in pensione, per cui eccoli tornare sui nostri schermi per l'ennesima volta. Vi dico subito che il concept del gioco è rimasto praticamente immutato. La struttura è a missioni di difficoltà progressiva, in cui dovremo guidare un numero minimo di creature verso la fine del livello (rappresentato da una zona in cui è presente una mongolfiera che poi trasporterà i Lemming in salvo), facendo loro superare i vari ostacoli che si troveranno di fronte durante il loro peregrinare.

Ecco uno sfondatore in azione. Le frecce rosse indicano la direzione in cui si può sfondare la parete.

All'inizio di ogni missione il gioco stabilisce di che abilità possiamo usufruire nel livello e in che numero.
I Lemming possono scalare le pareti, cadere smorzando la discesa usando un ombrello come paracadute, esplodere per creare buchi nel terreno e via di questo passo. Naturalmente il non aver a disposizione tutte le abilità contemporaneamente costringerà il giocatore a ponderare attentamente ogni singola mossa per ottimizzare i passaggi e salvare il maggior numero di creature possibili. Al tutto va aggiunto il fattore temporale, nel senso che ogni livello andrà completato entro un limite di tempo oltre il quale, se non avremo salvato un numero sufficiente di Lemming, saremo costretti a riavviare la missione. Il gioco, dunque, richiede un mix di logica, precisione e velocità nell'impartire i vari compiti alle nostre creature.

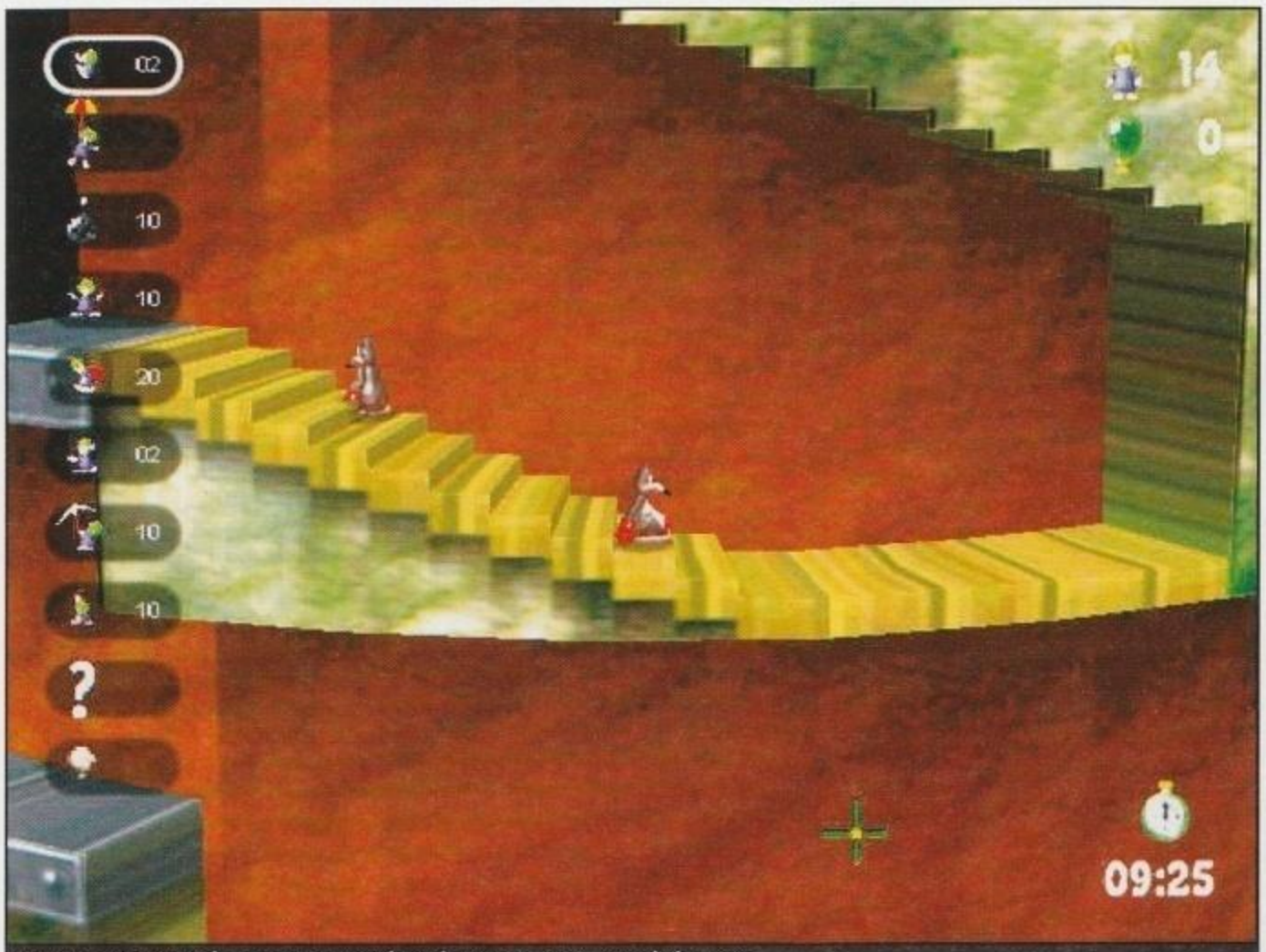


Panoramica generale di inizio livello. Quei teletrasporatori non promettono nulla di buono.


I costruttori spesso si riveleranno fondamentali per la sopravvivenza del gruppo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questi simpatici topi con la panza e i guantoni da pugile non sono propriamente degli amiconi...

Fortunatamente sarà sempre possibile mettere in pausa, per evitare di perdere tempo prezioso e studiare attentamente la composizione del livello per progettare accuratamente il da farsi. Saranno presenti cinque livelli difficoltà cui corrisponderanno una serie di missioni a difficoltà progressiva; il primo è praticamente un tutorial, ci verranno spiegate le varie abilità dei Lemming e prenderemo confidenza con il sistema di controllo, i livelli saranno abbastanza lineari e con poche trappole. Quello intermedio offre una sfida un po' maggiore, con architetture più elaborate e trabocchetti di vario genere presenti con più frequenza. Ai livelli difficile e, soprattutto, moto difficile, la situazione comincia a farsi parecchio complessa e completare ogni singola missione sarà davvero un'impresa.. C'è anche un ultimo livello di difficoltà, quello Speciale, che purtroppo non è stato possibile visionare e che dovrebbe introdurre anche qualche nuova abilità per i nostri Lemming.

A mano a mano che aumenta la difficoltà, vengono aggiunti ovviamente nuovi ostacoli da superare, trappole da evitare, e i Lemming inizieranno spesso il livello in punti diversi all'interno di esso, rendendo la componente tattico-logica ulteriormente più stimolante.

La grafica è pulita e funzionale, priva di fronzoli, ma si adatta benissimo alla tipologia del gioco, consente sempre di avere sotto controllo la situazione e di agire in modo preciso, rapido ed efficace. Gli sprite sono piccoli ma ben animati (caratteristica questa, comune a tutti i titoli precedenti). Anche le brevi sequenze di "morte" delle creature sono molto simpatiche e sufficientemente varie, tanto che più di una volta vi strapperanno qualche sorriso.

Il gioco è concettualmente bidimensionale e i livelli sono disegnati intorno a una struttura cilindrica, che potrete ruotare in ogni momento per studiare la strada più breve e proficua per trarre in salvo le vostre creature. Sono previsti due tipi di visuali, una allargata utile per avere un'idea generale del livello e farsi una prima idea delle mosse da compiere; l'altra invece è più ravvicinata e permette di selezionare con sufficiente precisione il Lemming che ci interessa controllare (gli "ingorghi", infatti, sono una caratteristica presente anche in questa nuova versione).

Il titolo del gioco sembrerebbe far presagire chissà quali cambiamenti e/o migliorie, ma da quel che s'è potuto vedere, poco è cambiato a livello di gameplay rispetto agli altri *Lemmings*.

Certamente ci sono state delle piacevoli aggiunte a livello di enigmi (anche se certi livelli rasentano quasi la paranoia), ma nulla di particolarmente eclatante (almeno sembra). Pur essendo piacevole e ben confezionato il gioco corre quindi il rischio di essere semplicemente uno dei tanti Lemmings usciti fino a ora.

Manca comunque poco all'uscita del gioco nei negozi, per cui ci sarà senz'altro modo di parlarne ancora in ambito di recensione.

Claudio Ghirardi

MILLE E UNA ABILITÀ

I nostri Lemming sanno fare davvero un po' di tutto. Non ci credete? Ecco una breve carrellata delle azioni che potremo far compiere alle nostre creature.

Scalatore: usando questa abilità, i Lemming potranno scalare le pareti (quando queste lo permettono, naturalmente).

Galleggiatore: grazie a questa opzione potrete far planare tranquillamente le vostre creature utilizzando un ombrello, per evitare che finiscano male dopo una caduta da un piano troppo elevato.

Bloccatore: serve per bloccare il cammino dei roditori, o per far cambiar loro direzione di marcia.

Costruttore: quando c'è un baratro da superare o un piano superiore da raggiungere attivate questa abilità per far costruire delle scale al vostro Lemming.

Sfondatore: serve per sfondare certi tipi di pareti, funziona solo in senso orizzontale.

Minatore: idem come sopra, questo però funziona solo in senso diagonale.

Scavatore: anche quest'abilità serve per scavare le piattaforme, funziona solo in senso verticale.

Abilità Speciale: é attiva solo nei livelli speciali, che purtroppo non è stato possibile visionare.

Bomba: fa esplodere il Lemming selezionato, utile per aprire buchi sulle piattaforme.

Super Bomba: disponibile solo in certe missioni, provoca un'esplosione ad ampio raggio.

A cosa potranno mai servire questi cartelloni luminosi? La prima volta lo scoprirete a vostre spese...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARTIAN GOTHIC

Resident Evil nello spazio? Sì, ma con uno spessore indubbiamente più sostanzioso. Con una raccomandazione: non giocatelo da soli in casa, al buio...

INFO
Genere: Action Adventure
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Creative Reality
Sito Web: www.cidiverte.it
Data di uscita: Maggio 2000

Passato e futuro, Terra e Marte, archeologia e astronautica, reperti e computer. *Martian Gothic* spazia su oltre 10.000 anni di storia dell'umanità, traendo spunto dal ritrovamento di pochi anni orsono di un antico meteorite in Antartide, le cui analisi lascerebbero supporre una composizione simile a quella del suolo marziano, e con alcuni elementi che sono stati indicati come prove dell'esistenza di vita extraterrestre. Avremo modo di ripercorrere - nei log dei computer - tutta la storia dell'esplorazione dello spazio, con particolare attenzione alle sonde che hanno avvicinato prima e toccato poi la terra rossastra del pianeta che, come una macchia di sangue caldo nel cielo oscuro, ispirò la mitologia classica come simbolo del dio della guerra. Ma in *Martian Gothic* la storia va avanti, sino all'anno 2019. La Terra è cambiata, gli stati sovrani sono quasi scomparsi di fronte a una Compagnia sovranazionale di inusitate dimensioni e potenza, nello stile delle compagnie di film come *Robocop* o *Alien*. La Compagnia si estende sino a Marte, come preludio per la colonizzazione dello spazio più lontano, ma la Base

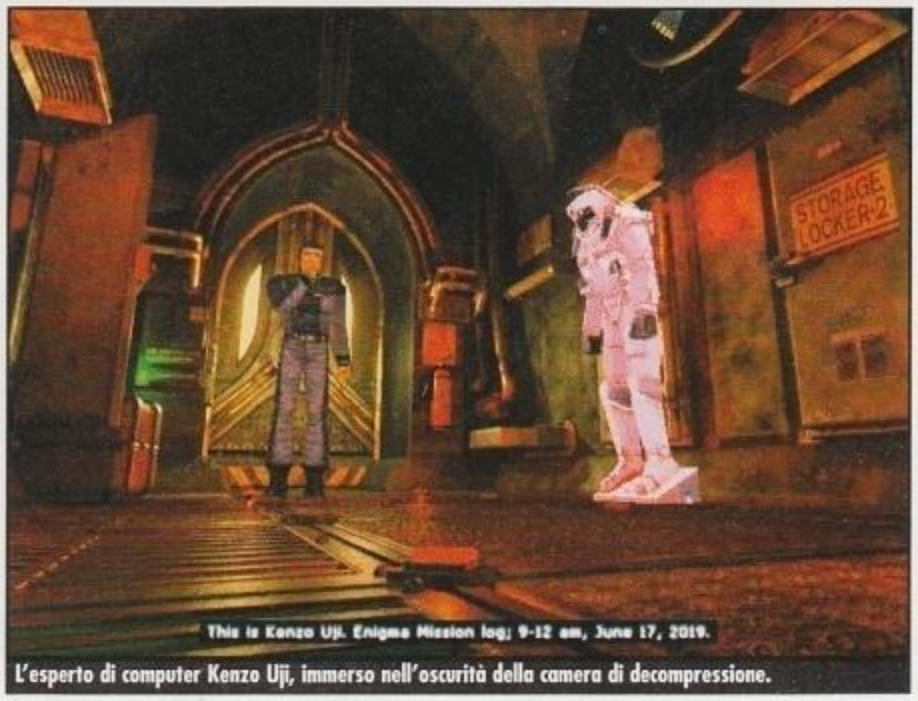
Sembra una finestra panoramica, ma è solo un grosso display a cristalli liquidi, del resto su Marte non ci sono molti paesaggi da contemplare.

Vita da alcuni mesi non dà più segnali. Viene inviata una sonda, con equipaggio di due uomini e una donna, con il compito di ristabilire i contatti e investigare sulle ragioni di questo prolungato anormale silenzio. E così, l'uomo riscoprirà l'ancestrale denominatore comune tra l'oggi e lo ieri, tra gli esploratori del vuoto interplanetario e i progenitori cavernicoli che ogni notte uscivano dalle grotte in cerca di cibo: la paura.

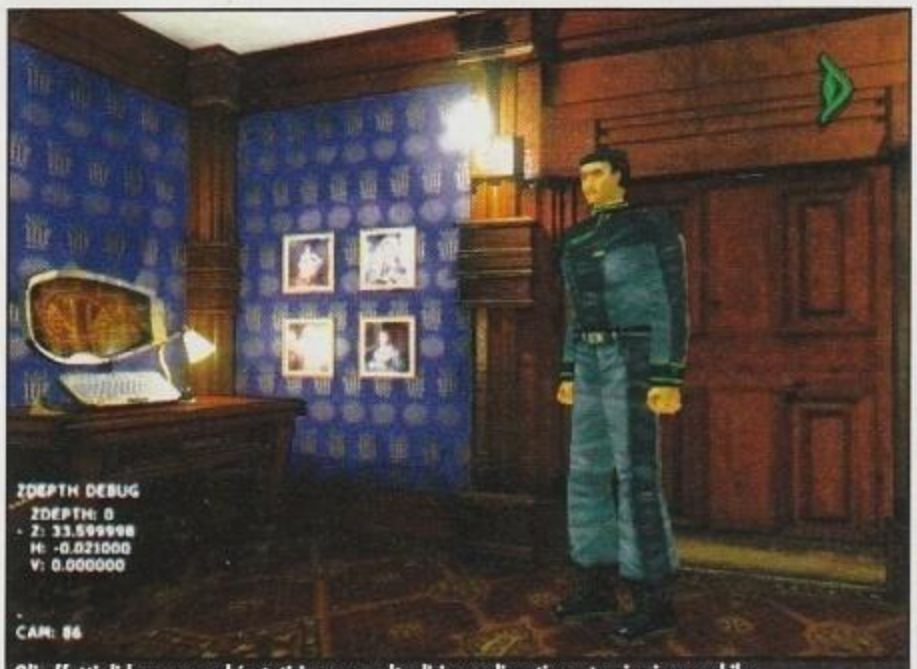
LASCIATE OGNI SPERANZA, O VOI CH'ENTRATE

La missione rischia quasi di terminare prima di essere iniziata, perché i tre membri dell'equipaggio dell'astronave Zeus (in *Martian Gothic* i riferimenti al passato e alla cultura classica sono una venatura costante, seppur quasi impercettibile, che però riemerge di tanto in tanto in momenti inaspettati, aumentando l'inquietudine e la tensione) scampano per miracolo a un atterraggio di fortuna causato da una tempesta di sabbia, sollevatasi all'improvviso. Sembrerebbe un presagio, un segno, una manifestazione della forza cieca e maligna che permea quel luogo, ma i tre astronauti non se ne avvedono, o forse non possono percepirlo, perché loro sono un prodotto della tecnologia, hanno la migliore attrezzatura, hanno alle spalle la struttura socioeconomica più potente che la storia terrestre abbia mai visto, e sono addestrati a dominare le emozioni. E a nascondere gli incubi. Ma lo spettacolo che si presenta ai tre è terrificante: cadaveri dappertutto, orrendamente sfigurati o mutilati, abbandonati ovunque, nei corridoi, negli alloggi, nei luoghi di ricreazione. E i segni di una devastazione che porta le tracce di una follia collettiva, di un qualcosa che abbia trascinato l'intera colonia della Base Vita al fondo di sconosciuti abissi sepolti nella psiche umana. I sistemi automatici sono ancora funzionanti, illuminazione, aria, portelli, tubature idrauliche, quindi la cosa più logica da fare è consultare il computer. Il sistema elettronico d'intelligenza artificiale è ancora efficiente. Come in *2001: Odissea nello Spazio*, è sopravvissuto ai suoi creatori; gli uomini sono morti, ma il computer è ancora vivo e senziente.

La base funziona ancora, come se la linfa vitale degli occupanti si fosse trasferita ai lunghi corridoi illuminati da luce rosso cupo, enormi vasi sanguigni di una creatura meccanica che sembra aver succhiato la vita agli stessi esseri umani, ormai ridotti a inerti gusci sgraziati, per restare attiva nel silenzio, unico simulacro di una biblica ambizione, la fame di conoscenza, che non può essere perdonata.

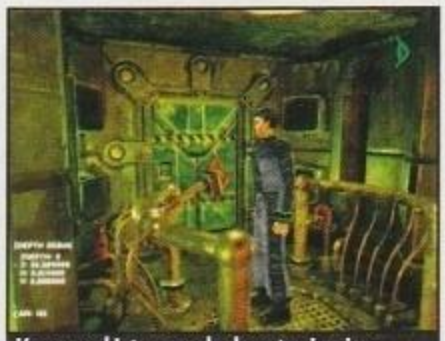


L'esperto di computer Kenzo Uji, immerso nell'oscurità della camera di decompressione.



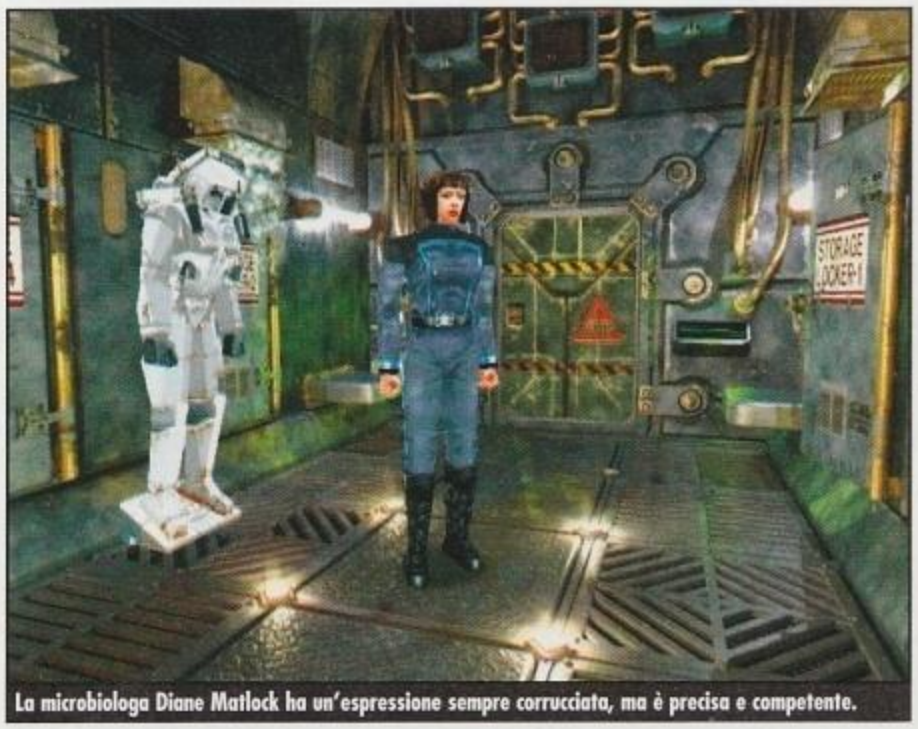
Gli effetti di luce, ancorché statici, sono molteplici e realizzati con tecnica impeccabile.

I quadri appesi alle pareti sono un vero tocco di classe e meritano qualche istante di contemplazione.


L'apparecchiatura per la decontaminazione ha una parvenza sinistra, come dimostrano le contorte tubature metalliche.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La microbiologa Diane Matlock ha un'espressione sempre corrucciata, ma è precisa e competente.

NATURALMENTE, DEGLI SCAVI ARCHEOLOGICI

Il diario personale dei ricercatori permette di ricostruire i fatti antecedenti la tragedia: la vita quotidiana alla base, la ricerca scientifica, le incredibili scoperte venute dagli scavi nel sottosuolo, che testimoniano in modo inequivocabile la presenza, almeno nel passato, di una civiltà marziana avanzata. Tuttavia, si passa inspiegabilmente da distaccati rapporti scientifici, seppur colmi di stupore e compiacimento, a narrazioni registrate di atrocità, violenza e morte. Lunghe indagini attendono i tre sventurati astronauti, per scoprire il mistero poco a poco, anche se alcuni accadimenti iniziano sin da subito a dare l'idea di ciò che li attende: alcuni dei cadaveri disseminati per la base non sono proprio morti, ma si alzano e diventano improvvisamente aggressivi, come gli zombie tanto celebrati dalla cinematografia.

In più, mostruose creature, a prima vista impossibile capire se orrende mutazioni genetiche o esseri alieni scaturiti da leggende di un lovecraftiano passato, mettono a dura prova la sopravvivenza fisica ed emotiva dei tre personaggi.

Ma il mistero maggiore resta l'ultima comunicazione radio della Base Vita, l'ingiunzione di tenere lontani tra loro i membri di un eventuale equipaggio di esplorazione, direttiva che deve essere scrupolosamente osservata durante il gioco: il giocatore può controllare i tre astronauti passando da uno all'altro, entro una vasta e diversificata mappa, ma il tentativo di riunirli avrà conseguenze nefaste.

E se uno solo dei tre muore, la missione termina immediatamente. Così, si fa strada l'idea che mettere piede nella base sia stato solo l'inizio della fine, per loro, che la follia che ha cancellato l'insediamento umano sia annidata nell'aria, nella luce, nel terreno, sino alla scoperta di un segreto sepolto più antico dell'umanità stessa.

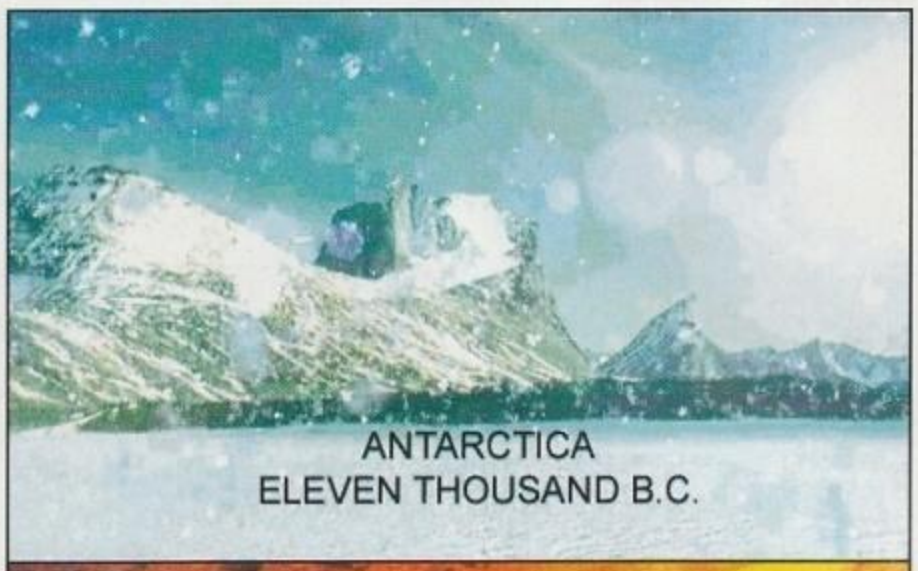
TECNOLOGIA E ARTE

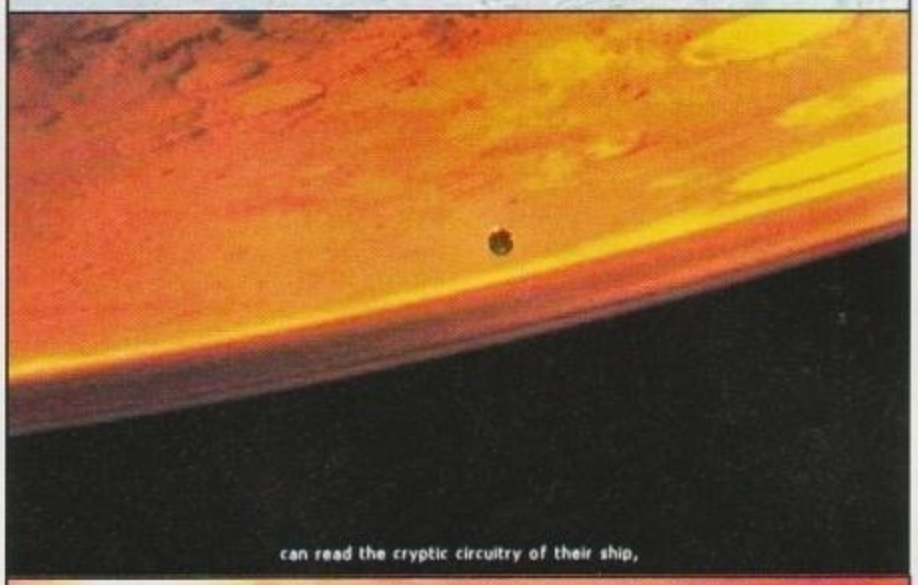
Martian Gothic è costituito da ambienti tridimensionali prerenderizzati e fissi che fanno da sfondo al movimento di personaggi - e mostri - poligonali. Quando i personaggi si muovono, cambia l'inquadratura, secondo lo stile inaugurato dal vecchio *Alone in the Dark* e ripreso da molte avventure grafiche. Ognuno dei tre personaggi ha abilità particolari, per cui occorre bilanciare accuratamente l'attenzione a essi dedicata; esiste nel gioco un ingegnoso espediente che permette lo scambio di oggetti tra di loro, ma talvolta basterà non far raccogliere a uno un certo oggetto, lasciandolo per colui che passerà dopo.

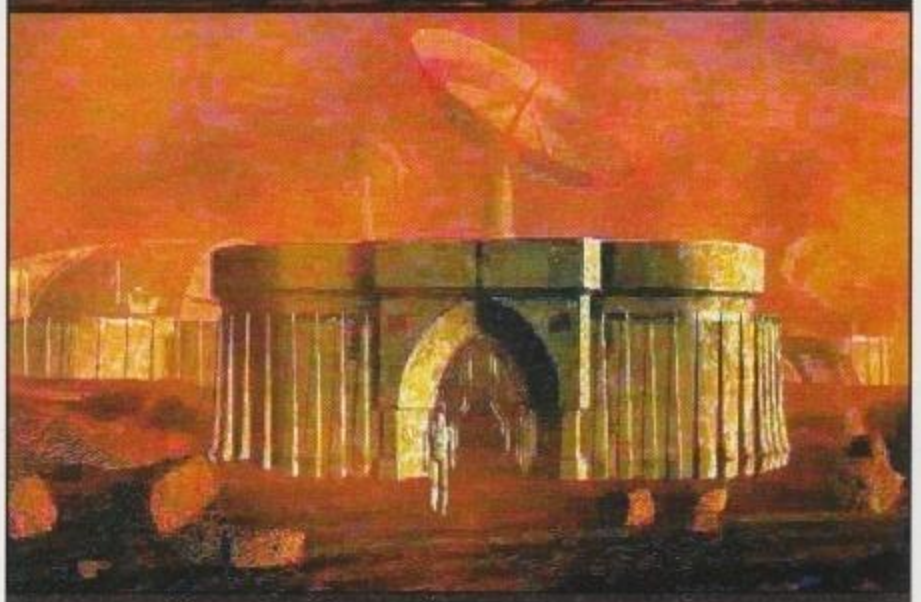
Per rendere la Base Vita più accogliente, gli alloggi del personale sono stati arredati secondo diversi stili del passato, il che ha permesso ai grafici di realizzare un'innumerevole varietà di stanze e ambienti, tra cui predominano, ovviamente, quelli dotati di arredi vittoriani, perfetto scenario per una vicenda che richiama le antiche storie di fantasmi. E pur in tanta diversità, l'attenzione per i dettagli, che scorgiamo nei cromatismi di un antico dipinto tanto quanto nei riflessi metallici di una lampada di emergenza, è sorprendente. Anche la colonna sonora è coinvolgente, la musica è a volte inquietante, a volte sfumata, mentre gli effetti sonori si avvalgono delle più avanzate tecnologie di sonorità 3D.

Dato che i programmatori della Creative Reality affermano che *Martian Gothic* richiederà almeno 40 ore di gioco per essere ultimato, attendiamo con impazienza la versione definitiva.

Roberto Aresu






Alcune immagini dell'interessante filmato introduttivo, che già basta per metterci addosso una buona dose d'inquietudine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

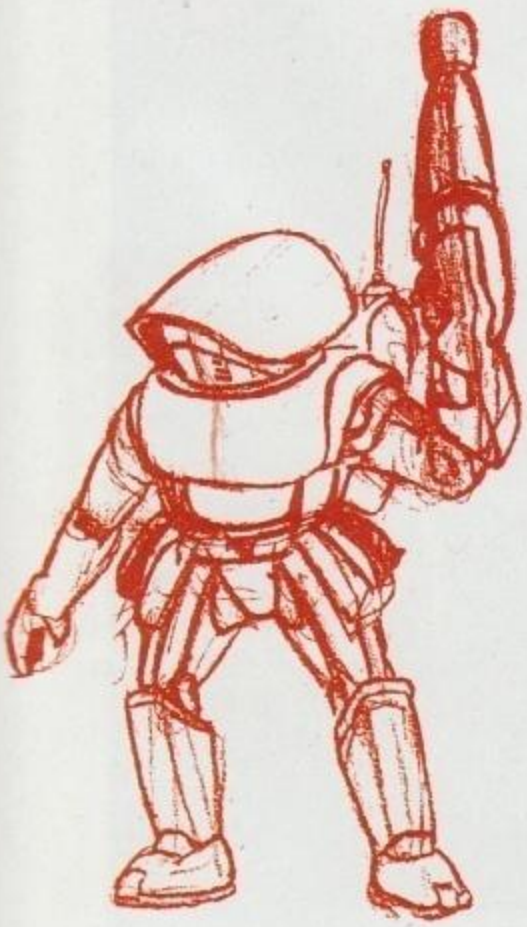
http://www.oldgamesitalia.net/

DOGS OF WAR

Aspettando gli assalti alla corona per la categoria FPS, è guerra aperta sul fronte degli strategici. TalonSoft scende in campo con *Dogs of War*

INFO
Genere: Strategico 3D
Casa: Talonsoft
Sviluppatore: Silicon Dreams
Sito Web: www.cidiverte.it
Data di uscita: Aprile 2000

La bagarre per il trono degli shooter si è teoricamente chiusa con l'uscita di *Q3* e *UT*, lasciandosi alle spalle solo l'attesa per *Soldier of Fortune* e *Duke Nukem Forever*. Adesso pare proprio che il genere più gettonato sia quello a cui appartengono capolavori del calibro di *Age of Empires, Command&Conquer* e *Warcraft*. Proprio l'ultima incarnazione del capolavoro dei Blizzard è sicuramente uno dei titoli più attesi, ma la concorrenza non sta certo a guardare, offrendo alternative più che valide e ricercando soluzioni piuttosto originali. I Silicon Dreams, famosi per i loro titoli calcistici con licenza UEFA, tenteranno di dire la loro con Dogs of War, un titolo sviluppato in sordina, ma che pare presentare caratteristiche davvero innovative. Il concetto alla base del titolo è quello di fondere gli strategici in tempo reale con gli sparatutto 3D, un progetto ambizioso che tuttavia rappresenta

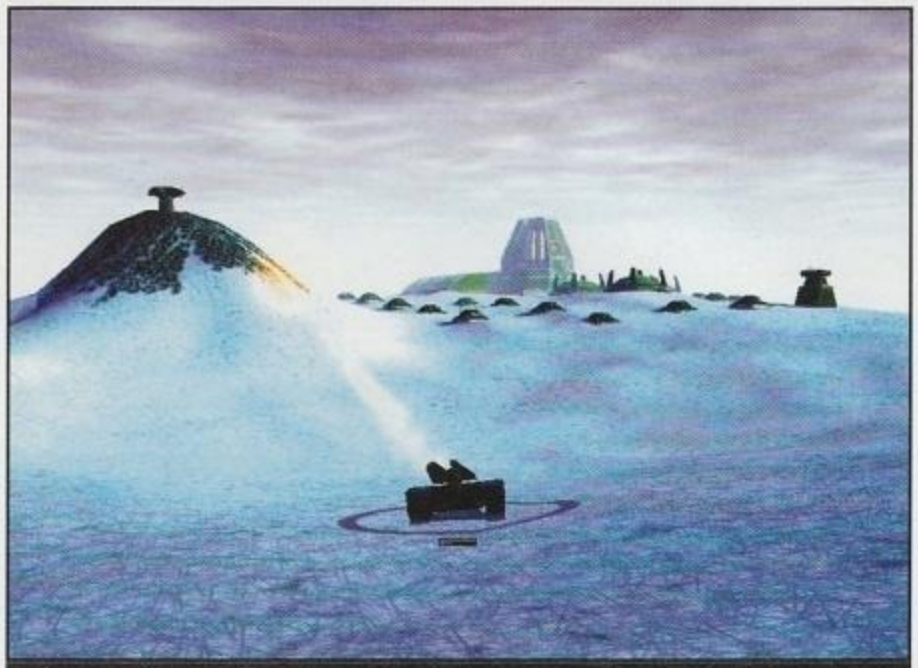


Un veicolo si aggira solitario in ricognizione.

la strada che quasi certamente dovrà intraprendere la maggior parte dei titoli venturi. Ovviamente la cara vecchia visuale 2D isometrica va in pensione, lasciando campo libero alle meraviglie della terza dimensione. Come detto prima si tratta di una scelta coraggiosa, in quanto a livello di gusti dell'utenza il 2D gode ancora di una folta schiera di adepti. Lo dimostra il successo di *Tiberian Sun*, che, nonostante l'accoglienza più che tiepida da parte della critica, si gode i vertici delle classifiche di vendita da diversi mesi.

LA SFIDA E' APERTA

Dogs of War riprende l'idea dell'imminente *Ground Control* di Sierra, spostando l'attenzione più sul piano dell'azione che su quello di raccolta e gestione delle risorse. La storia di *Dogs of War* comincia nel 2114 quando il governo della Terra decide di commissionare la costruzione di una colonia sul pianeta Primus IV. Il pianeta, infatti, è ricco di SL18, un prezioso minerale derivato dal silicio e l'intenzione del governo centrale terrestre è quella di installare una miniera. A distanza di un anno i coloni raggiungono la loro meta e dopo alcuni mesi trascorsi senza problemi, vengono attaccati dai Mantai, una razza di insetti giganti, abitanti originari del pianeta. Lo scontro tra umani e alieni dura circa quattro mesi e si conclude con la sconfitta delle forze aliene. Nel frattempo sulla Terra alcuni scienziati scoprono che l'SL18 è uno dei materiali più resistenti conosciuti dall'uomo e la richiesta del prezioso minerale aumenta considerevolmente, in relazione ai suoi nuovi utilizzi bellici. Nel giro di una trentina d'anni le condizioni dei coloni vanno peggiorando, la richiesta di minerale aumenta vertiginosamente, mentre i rifornimenti dalla Terra arrivano sempre

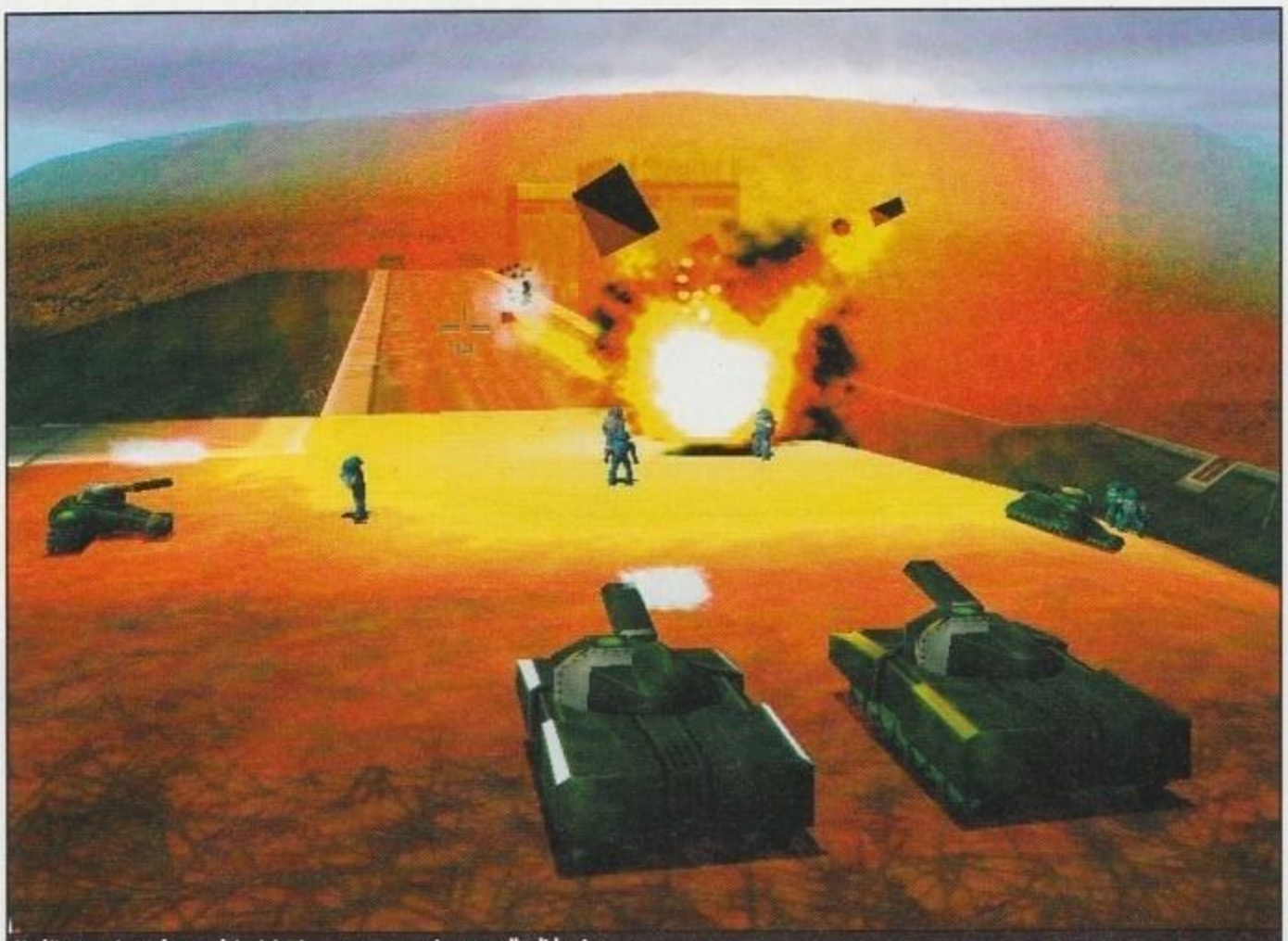

Andiamo a prendere la collina!

più scarsi e sempre più di rado. Il malcontento si spande a macchia d'olio finché, il 1° Gennaio 2160, Primus IV dichiara la propria indipendenza dalla Terra.
Ovviamente al Governo Centrale nessuno è d'accordo e l'esercito Imperiale si prepara a colpire duramente i dissidenti, al fine di riportare l'ordine e porre un monito alle eventuali ribellioni future. I rivoltosi non sono tuttavia in grado di competere con l'esercito regolare, motivo per cui affidano la propria difesa ai War Monkeys, un esercito di mercenari specializzato nella guerriglia. Ovviamente anche i Mantai, rimasti sinora nascosti nelle loro tane, hanno intenzione di dire la loro approfittando del caos e del conflitto tra le due fazioni umane.
A questo punto entra in ballo il giocatore, il quale potrà decidere con quale fazione scendere in campo, ovviamente scegliendo tra Imperiali, War Monkeys e Mantai. Gli Imperiali sono la fazione più avanzata tecnologicamente, ma nettamente inferiore in numero (circa il 20% delle forze in campo). I War Monkeys possiedono unità più deboli e basano molte delle proprie potenzialità sulla fanteria; il 40% delle forze impegnate in guerra appartiene a loro. Il restante 40%

Qui la vedo dura capirci qualcosa... meglio contare i morti alla fine.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Ho l'impressione che tre dei miei stiano per entrare in una valle di lacrime...

L'hangar è sotto attacco. Bisogna difendere la superiorità aerea!

Ecco uno scontro bello massiccio. Sullo sfondo uno scenario urbano.

è appannaggio dei Mantai, che non possiedono alcun tipo di armamento o tecnologia, ma solo potenti mascelle in grado di dilaniare anche l'acciaio. La strategia di battaglia cambia quindi a seconda dell'esercito a cui il giocatore decide di affiliarsi. Gli Imperiali impongono la propria supremazia tecnologica affrontando gli avversari in campo aperto, dove le loro unità hanno un impatto maggiore rispetto a quelle del nemico. I ribelli devono invece cercare di sfruttare le caratteristiche del territorio per preparare trappole e agguati, cercando di imporre la supremazia numerica, mantenendo nel contempo una difesa ordinata. La strategia dei Mantai consiste nel lanciarsi nel corpo a corpo, sebbene alcune delle loro unità possiedano anche alcune modalità d'attacco con proiettili "biologici" (meglio non indagare sulla natura di tali armamenti).

MANCA POCO ALLA BATTAGLIA

Il numero di partecipanti in ciascuna battaglia dovrebbe aggirarsi attorno alle 200 unità, tutte realizzate in 3D e con il rispetto delle giuste proporzioni (niente omini alti quanto un carro armato), con tanto di utilizzo del motion-capture per le animazioni della fanteria. Il tutto per trentacinque tipi diversi di armamento, da veicoli aerei e terrestri a forme di vita aliene, parecchio inquietanti qualora decidano di attaccare un singolo malcapitato fante. In alcuni casi è possibile anche prendere il controllo diretto di un'unità, passando a una visuale in prima persona, cosa che si rivela parecchio utile nell'utilizzo dei cecchini. Inoltre è possibile ordinare ad alcune unità di seguire il soldato che stiamo manovrando in prima persona, ottenendo fuoco di copertura, nonché un valido aiuto a sbarazzarsi più in fretta dei propri bersagli. Come detto in apertura, *Dogs of War* vuole distaccarsi dallo stile classico del tipo raccogli-costruisci-distruggi, ogni singolo militare diventa quindi una risorsa preziosa da gestire con cautela. Infatti, durante le 25 missioni presenti nella modalità single player, le unità di fanteria passano da uno scenario all'altro, guadagnando esperienza, che si riflette in una maggiore abilità e capacità di comando sui commilitoni. Un'ulteriore caratteristica di questo titolo è la linea visiva. Il campo visivo verrà, infatti, calcolato tenendo presente ciò che le unità possono effettivamente scorgere. In questo modo un nemico nascosto dietro un muro o una roccia, non verrà visualizzato nemmeno se si utilizza una visuale dall'alto.
Da ciò che abbiamo visto il gioco sembra muoversi più che dignitosamente, permettendo lo svolgimento di battaglie di dimensioni notevoli senza accusare rallentamenti di sorta. Le mappe, la cui dimensione riportata in scala reale dovrebbe aggirarsi sui 10 Km quadrati, comprendono ambientazioni che vanno da aree desertiche e distese innevate, sino ad ambientazioni urbane, che ricordano non poco quelle viste in *Syndicate*. Sul fronte del multiplayer sono supportati sino ad un massimo di 8 giocatori.
Alla Talonsoft sono convinti delle potenzialità di questo prodotto e del motore che lo muove, tanto da azzardare l'ipotesi di una serie di titoli con diverse ambientazioni storiche. *Dogs of War* dovrebbe essere in uscita verso la primavera e un PII 400 equipaggiato con 64 MB di RAM, dovrebbe essere sufficiente per poterselo gustare.

Daniele Antona

Questo gingillo fa buona guardia alle mie installazioni.

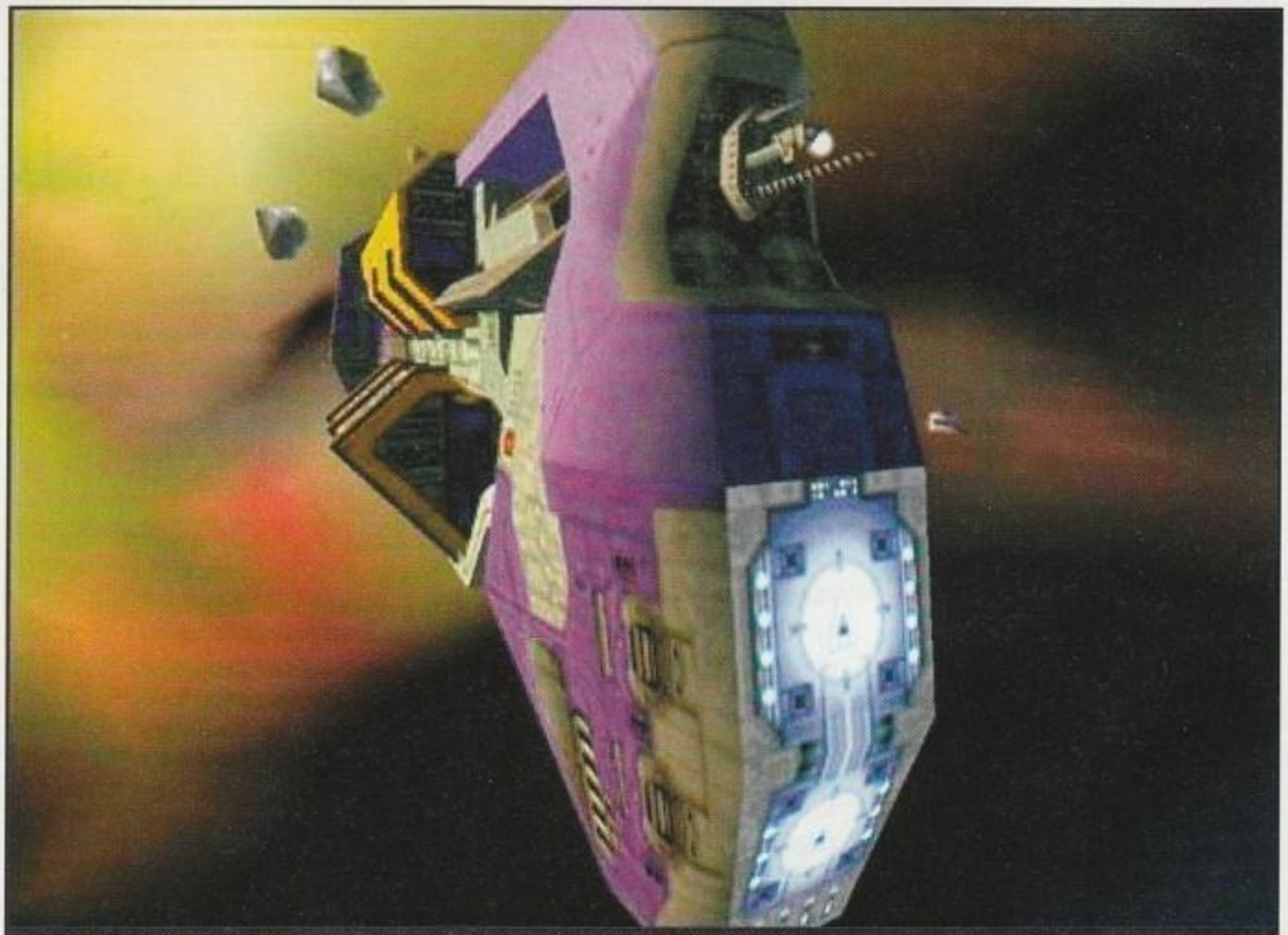
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOMEWORLD: CATACLYSM

Lo strategico in tempo reale che l'anno scorso aveva stupito tutti ridefinendo i parametri dell'intera categoria, ritorna con un'espansione che promette scintille....

INFO
Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Barking Dog Studios
Sito Web: http://sierrastudios.com
Data di uscita: Secondo trimestre del 2000


La bellezza delle texture e la cura per i particolari caratterizzeranno anche questo nuovo data disk.

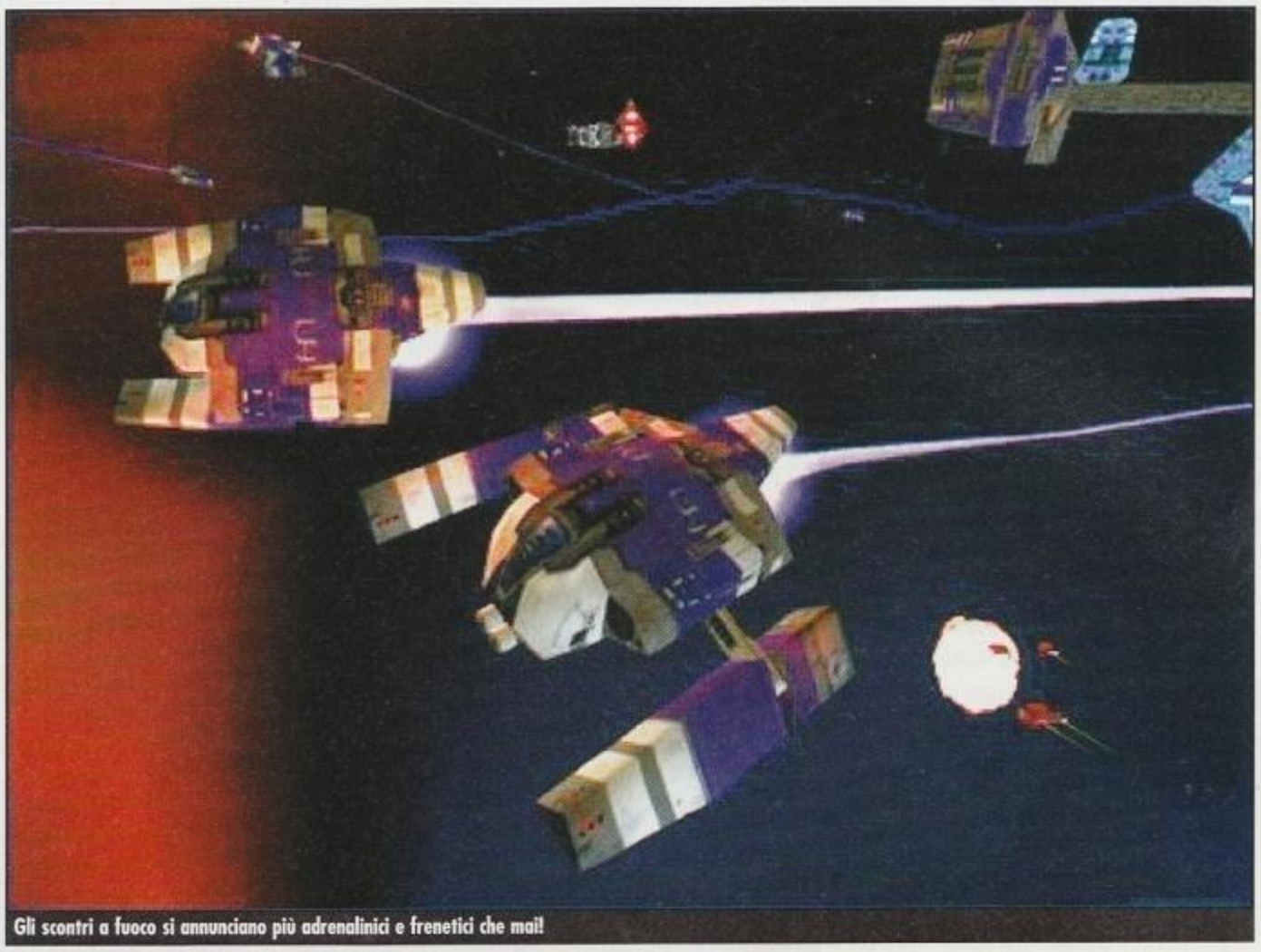
Accade sempre, per qualunque genere di gioco. Dopo un periodo di stanca più o meno prolungato, qualche software house esce fuori con un titolo che non solo si rivela un capolavoro, ma che riesce anche ad ampliare gli orizzonti e a rivitalizzare tipologie videoludiche che parevano essersi mestamente incamminate sul viale del tramonto. Gli appassionati di strategici in tempo reale (e dei bei giochi, naturalmente), ricorderanno senz'altro *Homeworld*, un RTS rivoluzionario sotto molti aspetti, ambientato nelle profondità dello spazio. Una trama solida, un sistema di controllo relativamente semplice, ma molto flessibile ed appagante, decine di astronavi perfettamente caratterizzate e mille altri particolari hanno decretato il successo planetario del titolo targato Relic Entertaiment/Sierra. Come da copione ecco quindi arrivare a breve distanza l'expansion pack, che (come al solito) promette faville. Questa volta i Relic hanno lasciato l'incombenza a un altro team di programmazione, i Barking Dog Studios e le premesse sono decisamente buone, a cominciare dalla cura riposta nel background della vicenda. Vediamo in breve di che si tratta. Gli avvenimenti avranno luogo 15 anni dopo il ritorno dei Kushan a Hiigara. Le cose non sembrano andare troppo bene: l'impero dei Taidan, un tempo vasto e fiero, è tormentato dalle guerre civili e si è spezzettato in tante piccole repubbliche. Anche su Hiigara stessa la situazione non è proprio delle migliori. Dopo breve tempo, le famiglie più potenti hanno nuovamente preso il sopravvento (come già era accaduto su Kharak) e nuove lotte intestine sembrano essere alle porte. Molti clan minori hanno abbandonato Hiigara per cercare altri pianeti in cui vivere. A tutto questo si aggiunge la minaccia di un nuovo ed antico male, di cui nemmeno i saggi e potentissimi Bentusi avevano mai sospettato l'esistenza. Proprio in mezzo a tutto questo "Cataclisma" galattico si ritrova la Kun-Laan (voi), un'astronave mineraria dei Kiith Somtaaw, un clan minore di Hiigara. Non male come situazione... Ovviamente le novità, anche e soprattutto in fatto di nuovi mezzi, tecnologie e migliorie dell'interfaccia di gioco non mancheranno. Già dall'inizio, dovrete scegliere in che direzione far progredire il vostro vascello minerario, che pian piano si trasformerà in una vera e propria astronave madre. Durante le missioni (che saranno 17), potrete costruire dei moduli di ricerca, uno diverso dall'altro, il che implicherà tutta una nuova serie di decisioni da prendere a livello strategico: sarà meglio potenziare prima le armi o sviluppare gli scudi difensivi nella speranza che reggano all'urto quanto basta per sconfiggere le navi nemiche? Scelte di questo tipo saranno molto frequenti e vi permetteranno di impostare le partite secondo la vostra attitudine. Esempio lampante di tutto questo saranno i

Il design delle nuove astronavi sembra davvero accattivante.

I giochi di luce che fanno da sfondo al nostro peregrinare saranno come sempre d'effetto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

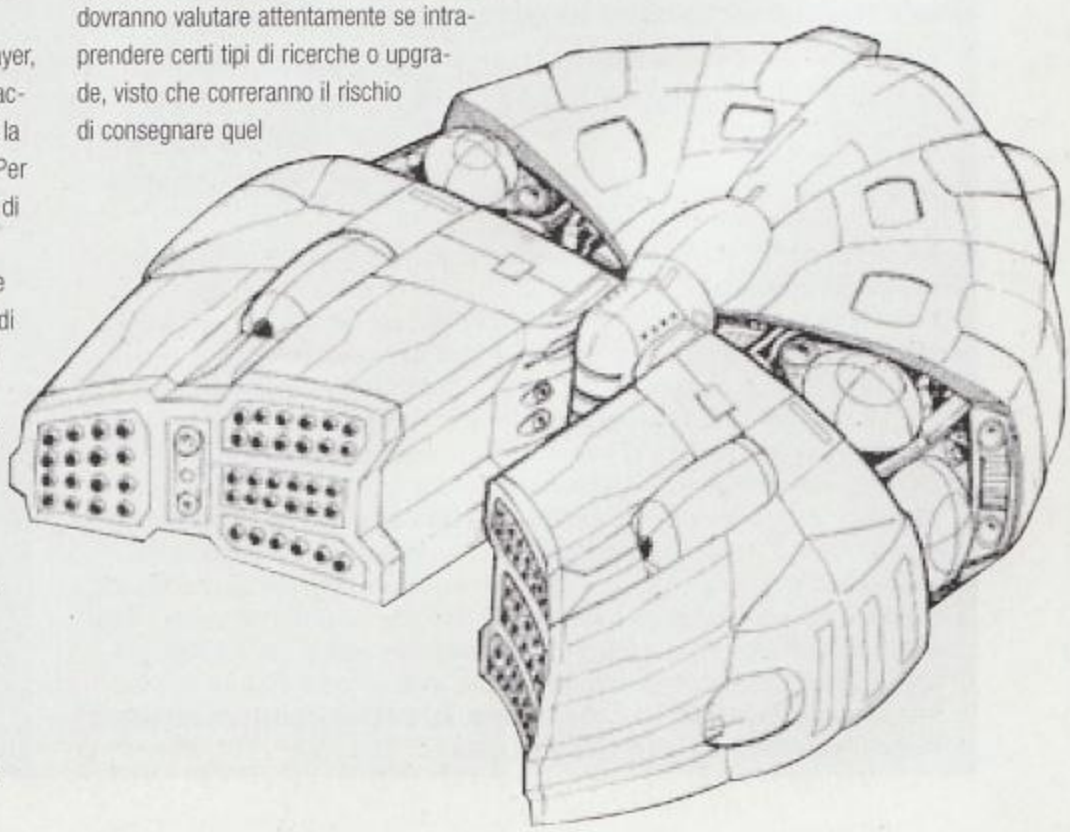
Questa dovrebbe essere la vostra nuova astronave madre. Davvero imponente, non c'è che dire...


Gli scontri a fuoco si annunciano più adrenalinici e frenetici che mai!

vostri collettori di risorse. Molto più versatili delle controparti in *Homeworld*, potranno non solo raccogliere minerali, ma anche effettuare le riparazioni e catturare le astronavi nemiche.
Questo comporterà scelte tattiche precise a livello di gameplay: non potendo fare ovviamente tutte le cose contemporaneamente, se preferite concentrarvi nella cattura delle navi nemiche per poi studiarle, dovrete giocoforza rinunciare alla raccolta di minerali. Il team di programmatori sta inoltre lavorando per migliorare la componente tattica degli scontri, con una serie di sottili, ma significativi, cambiamenti. Un nuovo tipo di "fog of war" obbligherà i giocatori a esplorare meglio lo spazio circostante, invece di mandare semplicemente i collettori verso il giacimento più vicino in linea d'aria. Sembra inoltre che verranno ridotti il più possibile i tempi morti del gioco, che si presentavano soprattutto a fine livello, quando si perdeva un mucchio di tempo per finire di raccogliere gli ultimi minerali rimasti. Ogni tipo di astronave sarà poi dotata di messaggi vocali univoci, per cui potremo immediatamente individuare le unità che si trovano sotto il fuoco nemico e attuare con rapidità ed efficacia (si spera) le giuste contromosse. Saranno finalmente introdotti i waypoint (una delle poche mancanze di *Homeworld*), per impostare con precisione assoluta le rotte dei nostri mezzi e potrete pure impartire gli ordini alle navi direttamente dal menu sensori. Cambiamenti significativi verranno apportati anche nell'ambito della struttura gerarchica delle vostre astronavi. Le unità di supporto avranno un'incidenza maggiore, nel senso che ogni vascello richiederà un certo numero di unità di supporto per poter essere operativo. In questo modo viene dunque limitato il potere dell'astronave madre, poiché senza un numero adeguato di unità di supporto non sarà possibile costruire ulteriori navi, e a nulla servirà in tal caso il disporre di grosse risorse minerarie. Proprio a proposito di minerali, è stato aggiunto un nuovo tipo di cristallo, molto redditizio, ma anche altrettanto rischioso: i vostri collettori non potranno processarlo sul posto ma saranno costretti a tornare all'astronave madre e se un nemico li colpisce, esploderanno (in multiplayer ne vedremo delle belle).
C'è dell'altro. Nella campagna single-player, non solo potrete costruire nuovi tipi di caccia, corvette e fregate, ma avrete anche la possibilità di upgradarle a diversi livelli. Per esempio, i sensori di prossimità, un tipo di unità abbastanza statica, se aggiornati potranno lavorare assieme per creare tre file di scudi difensivi. Al livello massimo di potenziamento diventeranno in grado di respingere quasi ogni tipo di attacco. Inutile sottolineare come questo implichi un ulteriore aumento della componente tattica durante le partite. E' stato fatto pure un certo lavoro per aumentare la varietà dei nemici, altra pecca del gioco originale. La novità più importante è senza dubbio la "Bestia", un'entità aliena tecno-organica che infetta le navi nemiche e ne modifica struttura e tecnologia (un po' come i Borg di Star Trek o i Centri di Comando infestanti di *StarCraft*). Gli occupanti dei vascelli vittime dell'infezione saranno assimilati dall'entità aliena e trasformati in parte integrante della circuiteria organica della "Bestia". Le navi infettate manterranno le loro caratteristiche primarie, ma subiranno delle alterazioni, probabilmente ottenendo armi più potenti o più veloci a scapito però di una diminuzione del potere degli scudi, tanto per fare un esempio. Questi tipi di vascelli, oltre che a rendere più interessante e varia la modalità in singolo, avranno una grande importanza nelle partite in multiplayer, in cui i giocatori dovranno valutare attentamente se intraprendere certi tipi di ricerche o upgrade, visto che correranno il rischio di consegnare quel tipo di tecnologia al nemico se verranno attaccati e assimilati.
Come avete visto, di novità interessanti ce ne sono davvero molte e se verranno implementate come si deve renderanno *Homeworld* ancora più stimolante, appagante e immersivo. Il gioco dovrebbe uscire durante la primavera, per cui non c'è ancora molto da aspettare. Incrociate le dita e iniziate a schierare le vostre astronavi in formazione...

Claudio Ghirardi

Sfruttare i punti deboli delle navi nemiche per fare più danni possibile sarà essenziale se vorremo sopravvivere il più a lungo possibile.



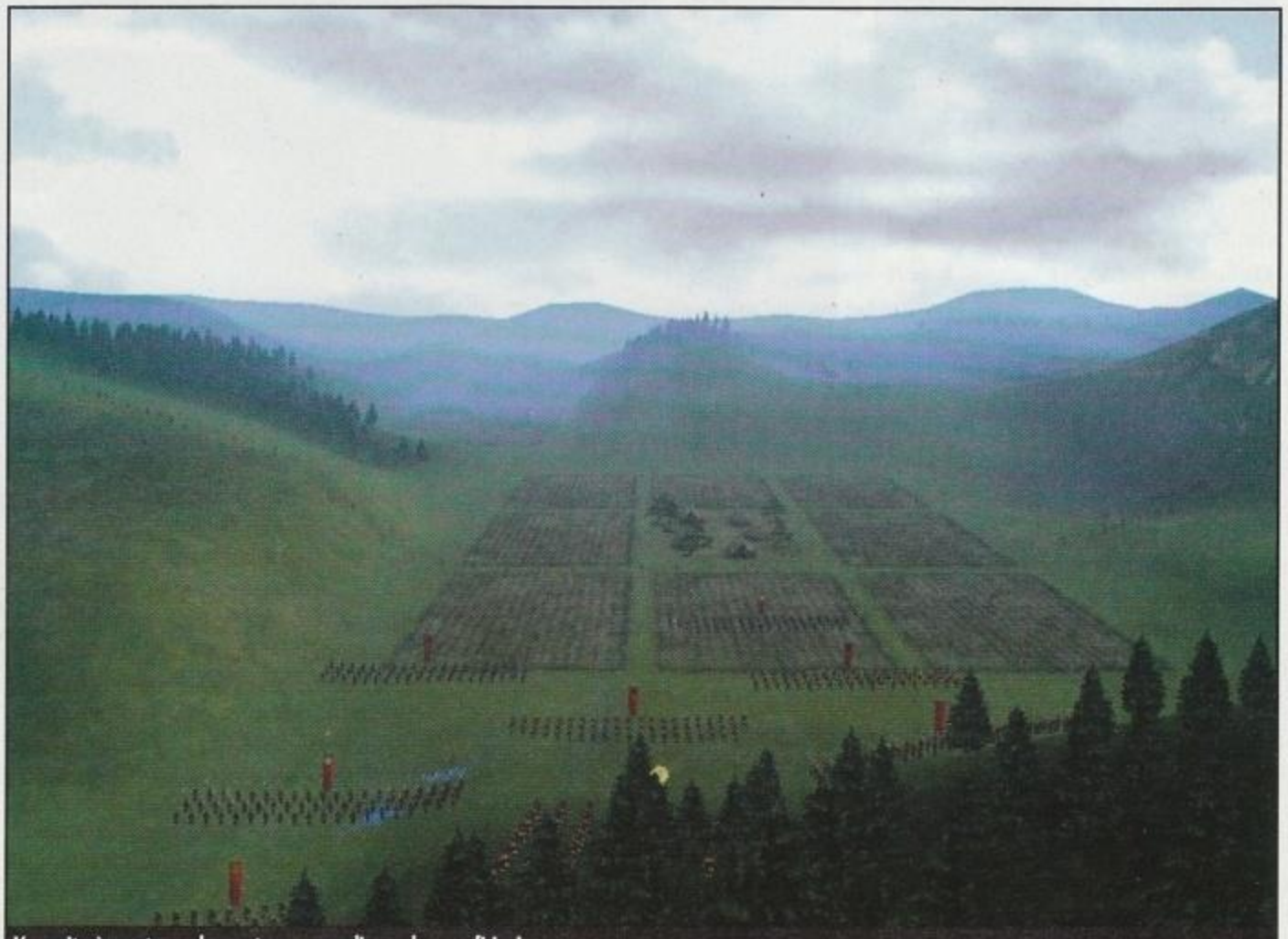
http://www.oldgamesitalia.net/

SHOGUN: TOTAL WAR

"Semplicemente il più ambizioso, epico e spettacolare gioco di guerra in tempo reale mai creato..."

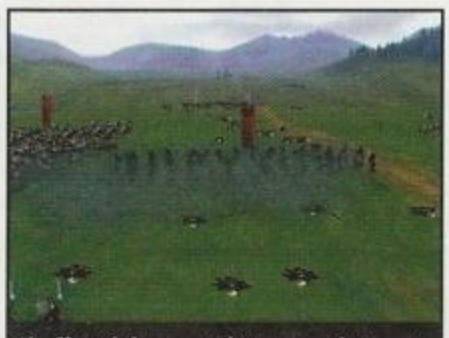
INFO
Genere: RTS 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Creative Assembly
Sito Web: www.totalwar.com
Data di uscita: Primavera 2000

Sebbene si tratti di una anteprima *Shogun: Total War* non è un videogioco annunciato il mese scorso, bensì un progetto di cui sappiamo da tempo l'esistenza e che sarà disponibile sul mercato prima di quanto i continui rinvii avessero fatto supporre. Sviluppato dalla Creative Assembly, software house nota per aver dato vita a conversioni quali *Stunt Car Racer* per PC e *Shadow of the Beast*, *Total War* riproporrà sui nostri monitor le guerre interne che hanno scosso il Giappone nel XVI secolo, periodo noto ai più per le incredibili imprese e lo straordinario valore dei Samurai. Animato dal proprietario engine tridimensionale, capace di rendere a video fino a 5000 singoli soldati, il titolo di Creative Assembly è un mix decisamente riuscito di strategia e azione, cui viene lasciata al giocatore la possibilità di configurare a proprio piacimento quale dei due aspetti privilegiare maggiormente nelle missioni storiche, nelle campagne o durante le sfide a due giocatori.
Le differenze tra le due modalità di gioco sono marcate, ma nel complesso perfettamente fuse. Durante le campagne strategiche, infatti, dovrete raccogliere risorse, ricercare nuovi tipi di unità, metter su il vostro esercito, intraprendere azioni diplomatiche per eventuali alleanze oppure inviare spie per meglio conoscere i vostri avversari destinati a perire sotto il vostro disegno di un totale controllo del Giappone. L'azione invece, è quanto di più realistico sia mai stato proposto in un videogioco di tale portata, con battaglie che saranno decise non sulla base di chissà quali statistiche a livello di esercito, ma sul valore e l'apporto di ogni singola unità, di ogni singolo uomo Ottenere questi risultati è stato possibile grazie all'intelligenza artificiale che si "evolve geneticamente", ovvero che impara dai propri errori e dal vostro stile di gioco offrendo una sfida virtualmente infinita poiché sarete sempre alla ricerca di un metodo di approccio originale e creativo per affrontare le nuove battaglie. L'IA sarà individuale, ovvero ogni vostra singola unità agirà coerentemente alle proprie abilità, al morale e al proprio onore, come realmente accadrebbe nel corso di una battaglia, e non brancoleranno più irrazionalmente, come purtroppo abbiamo avuto modo di sperimentare su altri giochi, cercando di raggiungere una locazione assegnata, non colpiranno erroneamente i propri compagni e non resteranno a contare i colpi inflitti dal nemico sul proprio corpo durante gli attacchi a sorpresa.
Si potrebbero addurre altri esempi ma ciò che è importante evidenziale è il "realismo complesso e imprevedibile" che sarà caratteristico di tutto il gioco.


L'esercito è pronto per lo scontro... o meglio per la carneficina!

CREATIVE ASSEMBLY: UNA SOFTWARE HOUSE POLIEDRICA

Un breve box informativo per presentarvi una software-house con numerosi titoli nel suo portfolio, che hanno contribuito a scrivere la storia videoludica fino ai nostri giorni.
Fondata nel 1987 da un piccolo gruppo di giovani talenti, si è subito fatta strada nel mercato PC con la conversione di due giochi che ebbero un grande successo: *Shadow of The Beast* e *Stunt Car Racer*. Passata nel 1993 a lavorare per l'Electronic Arts (negli uffici del Regno Unito), ha contribuito alla realizzazione di numerosi titoli sportivi come *FIFA International Soccer*, *Rugby World Cup 1995* e con l'australiana EA al campione di vendite *Australian Rules Football 98* (*AFL '98*), di cui nel primo giorno d'uscita in commercio furono vendute oltre 30.000 copie. Dal 1995 in poi Creative Assembly ha continuato a lavorare su titoli sportivi della collana EA Sports e dal 1998 a *Shogun: Total War*, di cui ci siamo occupati nell'anteprima. I progetti della software-house per il futuro prevedono titoli non più espressamente focalizzati sullo sport, a partire dal loro sogno di realizzare un RPG tridimensionale e uno sparatutto in prima persona con dettaglio grafico fotorealistico.


Gli effetti di fumo contribuiscono perfettamente al caos dell'azione.

Domandina: secondo voi si tratta di una soluzione o di un composto?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'azione ben pianificata è sinonimo di sicura vittoria sul campo di battaglia.

CONSIDERAZIONI HARDWARE

Shogun: Total War **utilizza un engine grafico molto avanzato a tal punto che se il gioco fosse uscito lo scorso anno avremmo potuto definirlo "rivoluzionario", ma proprio in questo periodo abbiamo visto altre validissime offerte di software house concorrenti (in primis a mio avviso l'engine grafico di *Ground Control*) e gli entusiasmo vanno opportunamente ridimensionati. Lo scenario di gioco è reso in modo realistico, ed il dettaglio per il paesaggio si perde sulla linea dell'orizzonte, per lasciar posto ad un cielo tra migliori mai visti anche se si tratta purtroppo di un'immagine statica (almeno fino a ora). L'engine è scalabile per risoluzione e profondità di colore, per garantire fluidità sia su sistemi di ultima generazione sia su PC meno recenti, ma con un gran numero di unità sullo schermo si notano rallentamenti anche a risoluzioni non elevate. Il gioco è stato testato su di un Pentium II a 466 MHz con 192 MB di RAM, G400 MAX e Sound Blaster Live! a 1280x1024 garantendo un frame rate accettabilissimo (a vista mai sotto i 30 fps).**

I requisiti minimi fanno testo a: Pentium II con 32 MB di RAM, scheda grafica acceleratrice 3D, scheda audio compatibile DirectSound e le DirectX7 (queste ultime sono indispensabili altrimenti il gioco si rifiuterà di girare).

Il solo materiale interattivo disponibile del gioco è la "Battle Trainer Test", una demo scaricabile del sito della software-house con cui è possibile verificare di persona a che punto procede lo sviluppo del gioco e di cui mi sono servito per esprimere le impressioni che di qui a breve saranno esposte. Trascurando che in questa versione ci sono elementi non del tutto bilanciati, come le differenti unità in campo, le statistiche dei combattimenti, gli effetti tattici delle formazioni o della conformazione del terreno, l'IA, la velocità delle unità, ci si trova a proprio agio con l'interfaccia grafica concepita. Pensare di dover gestire battaglie con migliaia di uomini sul vostro schermo sarebbe stato impensabile utilizzando gli schemi di controllo divenuti canonici negli strategici in realtime ed è per questo che merita un plauso l'ottimo tutorial iniziale che passo dopo passo vi guiderà dai movimenti base alle tattiche di attacco più avanzate. Le formazioni impartibili sono numerose, e lasciano spaziare l'ingegno forse anche troppo considerando che con l'incalzare dell'azione le decisioni da prendere avranno tempi frazionati, pena una disastrosa sconfitta o una più umiliante resa. La risposta delle unità ai vostri comandi sarà direttamente proporzionale al loro stato di salute, vale a dire se per prendere il nemico dalla retroguardia farete loro circumnavigare un'intera montagna, quando vi si troveranno dinanzi saranno talmente stanchi da rivelarsi meno che un passatempo per gli avversari. In totale sono circa una decina, individualmente caratterizzate dai parametri su cui ci siamo soffermati in precedenza, con cavalieri, moschettieri, ninja e così via, anche se per ognuna delle varie "classi" ci sono ulteriori suddivisioni (a esempio Samurai Leggeri, con costo e tempo di addestramento contenuti, e Samurai Pesanti, con tempi e costi più che doppi dei precedenti) accessibili non tutte dalle prime partite. Sebbene i bug e le imperfezioni non tardino a mostrarsi dopo le fasi più avanzate del tutorial, *Total War* riesce a catturare completamente all'interno dei suoi suggestivi scenari, e avere una visione del campo a 360° su varie quote e angolazioni rende il tutto molto più godibile. Alcuni aspetti che tuttavia non mi hanno molto convinto riguardano le animazioni della cavalleria, che risultano essere scattose e poco fluide e forse un limitato set di animazioni delle unità cadute in battaglia che alla lunga, se osservate in dettaglio, peccano di varietà.

I tempi non sono ancora maturi per fare commenti sull'intelligenza artificiale, come del resto ha tenuto a sottolineare la stessa software-house, ma i presupposti sono ottimi per regalarci sfide memorabili e avvincenti. Per il resto si tratta di un progetto enorme che merita di essere apprezzato e acquistato se siete amanti degli strategici ma anche se avete sempre avuto un debole per la storia del Giappone nel XVI secolo, poiché ogni aspetto nel gioco fa realmente fede alla storia, o forse leggenda, di tal periodo. Una curiosità prima di concludere: sia la demo utilizzata, sia ogni fonte ufficiale online di riferimento al gioco erano presenti anche nella nostra lingua, per cui molto probabilmente sarà possibile gustarsi il gioco interamente localizzato (parlato compreso)!

Fabrizio Degni

Il nemico cerca disperatamente di nascondersi tra gli alberi, ma la sua ora è arrivata!

Tra una missione e l'altra verrete ripagati da splendide sequenze pre-calcolate.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK: ARMADA

L'universo di Star Trek è pronto a ospitare (finalmente) uno strategico in tempo reale degno di questo nome. Vediamo in anteprima cosa ci aspetta...

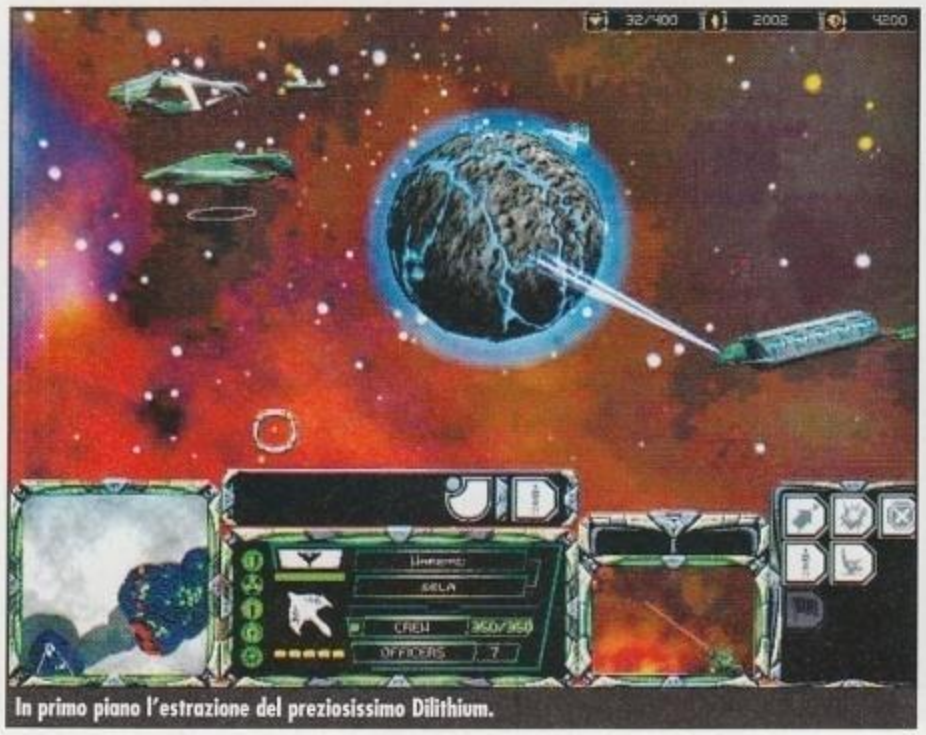
INFO
Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno
Distributore:
Sito Web: www.activision.com
Data di uscita: Non precisata

È vero: una buona fetta dei videogiochi prodotti su licenza di grandi "nomi" sono sviluppati con l'unico scopo di tirar via i quattrini dalle tasche dei fan più accaniti di questo o quel film. Eppure pare che per i fan di Star Trek sia arrivata l'ora di farsi quattro grasse risate alle spalle di chi dènigra i "loro" giochi. E' anche vero che alcuni di questi prodotti sono stati sottovalutati per oscuri motivi, quando invece avevano parecchio da dire. Indipendentemente da dove risieda la verità assoluta, diamo comunque uno sguardo a questo promettente titolo della sempreverde Activision, alle prese questa volta con uno strategico in tempo reale, sviluppato nientemeno che dai ragazzi di *Battlezone* e *Dark Reign* (il che dovrebbe già essere una garanzia, ma finché non esce il gioco, meglio andare con i piedi di piombo...).

Uno scontro all'ultimo sangue sullo sfondo di una nebulosa a 32 bit di colore...

3D, CHE PASSIONE!

Star Trek: Armada è costruito su di un motore grafico completamente nuovo, che gli sviluppatori hanno chiamato Storm 3D, e non a caso. Trattasi infatti di un engine completamente poligonale, ma con una limitazione che andremo subito a vedere: il campo di battaglia, pur se ambientato nello spazio, non prevede dei movimenti, per così dire, "in verticale" , ma solo in orizzontale, su di una superficie immaginaria comodamente suddivisa in quadranti. Il motivo di questa scelta è decisamente plausibile, se solo si tiene conto dell'altrimenti insormontabile complicazione che avrebbe richiesto lo sviluppo di un "vero" 3D, trattandosi di uno strategico. Come negli altri giochi del genere, quindi, osserveremo tutto da una visuale privilegiata, potendo comunque in qualsiasi momento decidere di spostare la telecamera per osservare l'azione da punti diversi e più spettacolari. Quanti di voi si staranno a questo punto immaginando una specie di spazio vuoto con le navicelle abbandonate nel nulla hanno di che ricredersi. Lo spazio di *Star Trek: Armada* è infatti gremito di oggetti più o meno utili, che rendono il campo di gioco vario e stimolante, esattamente come negli strategici ambientati sulla cara, vecchia terra. In particolare gli sviluppatori hanno inserito una certa varietà di nebulose, ognuna dalle diverse caratteristiche, che influirà non poco sulla profondità strategica dell'azione. Vogliamo infilarci in una nebulosa gialla? Ci ritroveremo con tutti i membri dell'equipaggio morti all'istante. Vogliamo velocizzare il ripristino degli scudi e le riparazioni?
Basta entrare in una nebulosa verde scuro. La nebulosa blu chiaro provvederà invece a disabilitare tutte le armi comprese quelle speciali, mentre quella violacea disabiliterà tutti i sensori, costringendoci ad andare "a naso". Un altro elemento del paesaggio che delizierà non poco le nostre papille strategiche saranno gli asteroidi: ottimi per nascondersi dietro e per tendere un bell'agguato. I fan di Star Trek troveranno anche i famosi tunnel per trasportarsi istantaneamente da un punto a un altro, e i temibili buchi neri, che risucchiano le basi


In primo piano l'estrazione del preziosissimo Dilithium.

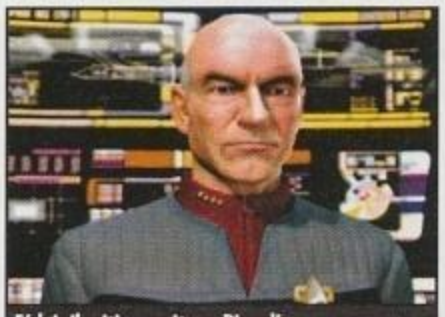
Le esplosioni sono davvero una pacchia per le pupille.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

spaziali e le astronavi in avaria. Ovviamente tutto ciò di cui stiamo parlando perde di senso se non lo si accoppia a una buona gestione dell'intelligenza artificiale. Come in ogni strategico che si rispetti, si potranno quindi impartire degli ordini precisi a singole unità o a gruppi; ordini che vanno dal semplice "stai fermo" a "cerca il nemico e annientalo" ecc. Una volta impartiti gli ordini si incrociano le dita e si spera che non vadano tutti a finire in un buco nero.

Un altro splendido effetto grafico da restarci basiti.

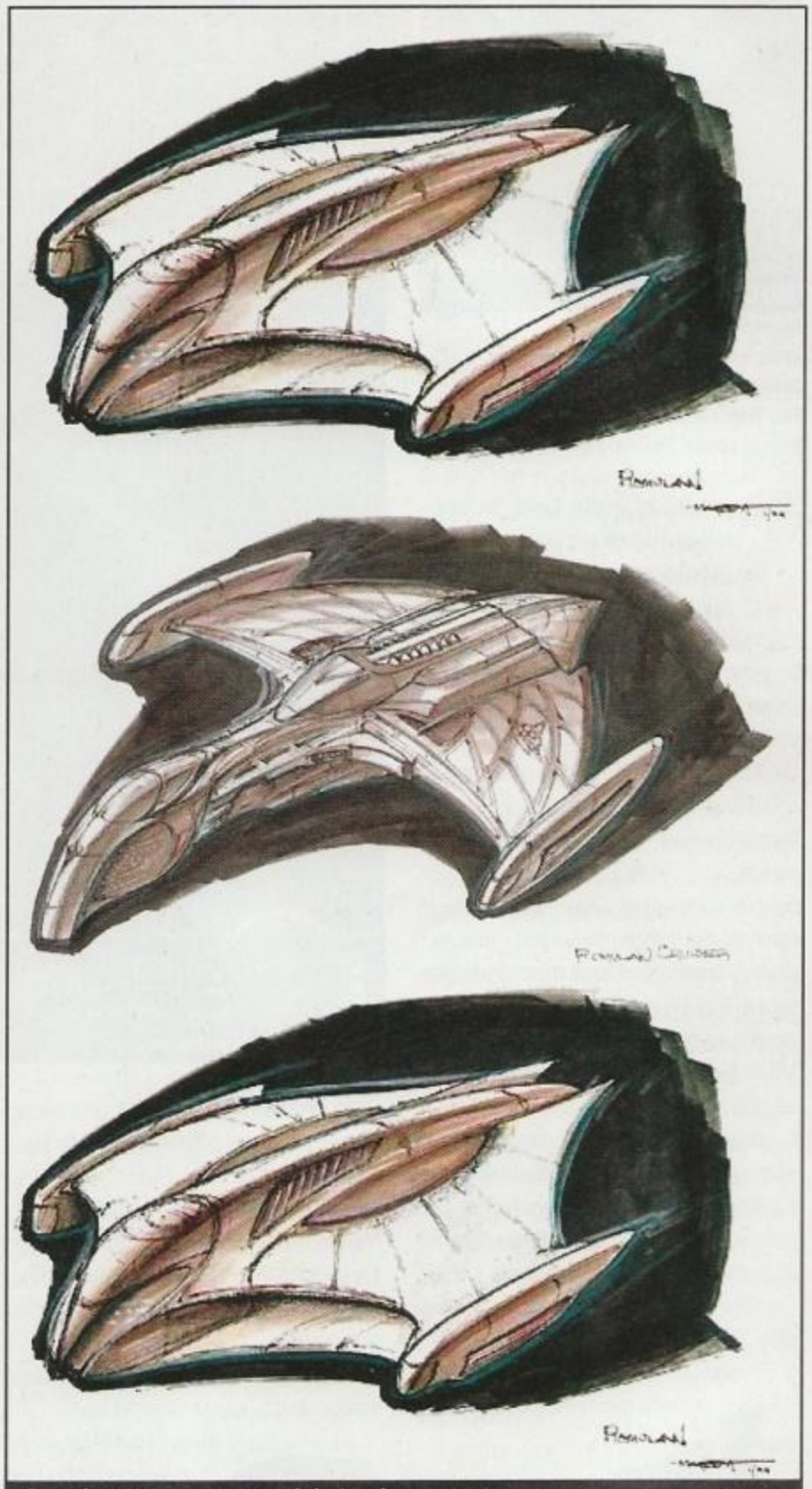

E' lui, il mitico capitano Picard!

CHE C'È PER CENA? DILITHIUM?

Contrariamente alla quantità spesso notevole di risorse "indispensabili" da procacciarsi in altri giochi dello stesso genere, in *Star Trek: Armada* l'unico materiale da scavare e usare con parsimonia è il Dilithium. Senza di esso tutto si ferma e le astronavi iniziano ad andare a pedali. Una volta individuato un pianetino colmo di Dilithium da sfruttare ci si costruisce vicino l'apposita base per l'estrazione, e si guarda felici la propria cassaforte rimpinguarsi. Nulla di nuovo, dirà qualcuno, e certamente non è questo il pezzo forte del gioco. E' facile intuire, che se la componente di ricerca delle risorse è stata tanto semplificata il motivo può essere uno solo: l'enfasi è stata messa sulle battaglie. E difatti, da questo punto di vista, la carne al fuoco non manca. Tra Federati, Klingon, Romulan e Borg avremo a disposizione una quantità di mezzi enorme, ciascuno con le proprie peculiarità, e qualcuno assolutamente inedito (cioè mai visto nella serie televisiva Star Trek: Deep Space Nine da cui il videogioco trae spunto). In effetti c'è un'altra risorsa oltre al Dilithium che non va assolutamente sprecata: gli equipaggi! Ogni mezzo ha un suo numero minimo di personale, senza il quale non è in grado di funzionare; per reclutare nuovo personale basta trasferirlo dalle basi alle astronavi. Tra i membri dell'equipaggio, particolare importanza hanno gli ufficiali: anche la loro presenza è assolutamente indispensabile se non si vuole finire arrostiti dai Borg. Tutti i mezzi sono rigorosamente in 3D e riproducono fedelmente lo stile della "fazione" di appartenenza, con in più una dotazione di armi assolutamente micidiale. Gli effetti grafici implementati sembrano di buon livello, e non credo mancherà di che lustrarsi gli occhi. In particolare le "armi speciali" vantano tutta una serie di giochi di luce e trasparenze che accendono letteralmente il monitor.

L'INTERFACCIA DEFINITIVA

Gli screenshot di queste pagine mostrano quella che dovrebbe essere l'interfaccia definitiva del gioco, ed è anche quella che abbiamo avuto modo di provare. L'impressione è senz'altro positiva: si ha sempre sott'occhio ciò che serve e i comandi sono sempre ben spiegati dal tutorial mentre si gioca. Non manca ovviamente una gran quantità di comandi via tastiera, ma si sa che per imparare quelli ci vuole tempo... Uno strumento di cui gli sviluppatori vanno molto fieri è la "cinematic window", che in effetti, per questo genere, è una vera novità. Si tratta, in pratica, di una finestrella di dimensioni ridotte, che può mostrare, in qualunque momento, ciò che avviene in un determinato punto della mappa. E' praticamente come avere una seconda telecamera sempre attiva; nel caso servisse la nostra presenza basta un doppio clic sulla finestrella, e il suo contenuto diventa automaticamente la visuale principale del gioco. Purtroppo questa bella novità pesa non poco in termini di hardware, quindi sui computer più vecchiotti può essere disabilitata, a vantaggio delle fluidità. Il resto del gioco non desta poi grandi sorprese: le missioni saranno assolutamente lineari e da svolgersi in sequenza. Saremo inizialmente a capo della Federazione, per evitare un'invasione in massa dei Borg, poi guideremo i Klingon in una guerra civile in nome dell'unità, quindi i Romulan e infine i Borg stessi. In ogni missione sarà possibile sperimentare il diverso accento che i programmatori hanno dato alla gestione delle unità in battaglia: le navi della Federazione sono infatti meglio dotate sul lato difensivo, all'opposto delle navi Klingon, decisamente votate all'attacco, e della navi Romulan, agili e ottime per le imboscate; e i Borg? Beh, sono i più cattivi, quindi speriamo anche che siano i più forti... o no?


Alcuni schizzi preparatori per i veicoli dei Romulan.

PER CONCLUDERE...

Come ogni videogioco moderno *Star Trek: Armada* cerca di andare decisamente verso i gusti degli appassionati, con una grafica all'avanguardia e un'interfaccia il più possibile immediata e intuitiva. Il problema è: sarà divertente? Di sicuro ci troviamo di fronte ad una bella variazione sul tema degli strategici real-time, con in più una modalità multiplayer ricchissima sin dall'inizio di mappe pronte all'uso.
All'uscita del gioco sapremo dunque se sarà divertente o meno, ma le premesse, come si suol dire, non mancano.

Sebastiano Pupillo

L'interfaccia cambia al cambiare della razza. Questa è quella dei Klingon.

Quei dannati Borg avranno pane per i loro denti (si fa per dire...).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOUL BRINGER

E' in arrivo un altro action-RPG!

INFO
Genere: Action RPG
Casa: Infogrames UK
Sviluppatore: Gremlin
Sito Web: www.soulbringer-game.com
Data di uscita: Secondo trimestre 2000

Soul Bringer è nelle menti dei suoi sviluppatori da più di tre anni: dalla pubblicazione di *Realms of the Haunting*, alla Gremlin stanno lavorando su questo action RPG che, finalmente, potremo giocare entro l'estate 2000. Fa anche una certa impressione leggere le prime interviste rilasciate nel 1998 dal produttore Kim Blake, il quale affermava che il gioco avrebbe supportato le DirectX6 e il sistema minimo di riferimento sarebbe stato un P150. Tanta acqua è passata sotto i ponti, i computer sono cambiati alla velocità della luce, come al solito, e adesso il sistema minimo per giocare a *Soul Bringer* dovrà contemplare al minimo un processore a 233 MHz con 32 MB di RAM. Ovviamente è consigliata una scheda 3D accelerata.

Siamo in pieno combattimento...

Ci siamo avvicinati a *SB* giocando una versione quasi-beta e non abbiamo trovato nulla di particolarmente innovativo nel panorama degli action RPG: la sensazione di giocare ad un titolo molto simile (per l'impatto visivo) a *Revenant* è stata fortissima. Partiamo quindi con una breve presentazione del gioco, che rappresenta nient'altro che una conferma dell'attenzione che gli sviluppatori pongono su questo filone di videogiochi inaugurato da *Diablo*.

NIENTE MULTIPLAYER

Il primo pensiero è cercare di inserire *SB* nel mercato attuale, dove sta furoreggiando *Nox*: come vi abbiamo raccontato nello scorso numero di PCZETA, il multiplayer supportato da *Nox* sta tenendo sveglie molte persone sui server di Westwood On Line, ed è proprio l'esperienza in Rete a rendere il gioco della Westwood così speciale. La campagna solitaria (che giochiamo sempre nottetempo, ma isolati dal resto del mondo) è poco impegnativa e velocemente risolvibile.

SB si propone diversamente dal bestseller del momento: niente multiplayer, tanta storia, e grafica 3D.

Il racconto di fondo si snoda su un percorso fantasy sceneggiato per l'occasione: un nuovo mondo, una terra chiamata Rathenna, e la sua cronologia. Rathenna si sta risollevando da un cataclisma distruttivo: i grandi imperi sono crollati e gli uomini devono difendersi da sé nei piccoli villaggi in cui vivono. Ed è proprio in un piccolo villaggio che avranno inizio le nostre avventure.

Senza possibilità di scelta, ci troveremo nei panni di un giovane ragazzo il cui padre ha appena lasciato la vita terrena e, ovviamente, dovremo eliminare il maligno che, subdolo, si annida dentro gli uomini.

L'ambiente circostante è molto umanizzato: ci imbatteremo in pochissime creature tipiche dei Giochi di Ruolo come gnomi, elfi e orchi. I principali nemici saranno i demoni che (come il T1000 di "Terminetoriana" memoria) acquistano le sembianze di uomini e donne seminando la solita zizzania che a noi spetterà risolvere. Il bestiario contempla inoltre ragni scheletri e golem asserviti al Male.

QUEST, SOTTOQUEST, SOTTO-SOTTO QUEST

SB mira alla storia e, quindi, la componente avventurosa è stata curata con attenzione: il gioco si suddivide in otto sezioni, ciascuna

Grazie al Seculorum, con un colpo d'occhio vediamo che siamo molto focosi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il povero ragno ha i secondi contati...

delle quali deve essere completata per giungere alla successiva.
Si alternano elementi di linearità (leggi: percorsi obbligati) a libertà di azione; anche nella struttura, *SB* si rivela un classico: quest obbligatorie, necessarie per giungere ai titoli di coda, quest secondarie non obbligatorie che aiutano a capire meglio la strada da seguire e, infine, quest di terzo livello, per il divertimento di chi non disinstalla il gioco finché non ne ha succhiato fino all'osso tutte le risorse.
Tutte le quest sono registrate automaticamente sul classico Journal, quindi avremo comunque modo di non perdere il senso dell'orientamento nel procedere dell'avventura. Dovremo invece affidarci alla sola bussola per muoverci nelle varie locazioni,in quanto non è stata previsto il sistema di automapping. Non formeremo neanche un party (e questa è una costante negli action RPG), ma ogni tanto qualcuno si unirà per collaborare con noi, seguendo comunque il proprio autonomo percorso d'azione.

ALL'ARMI, MIEI PRODI!

Nonostante le dichiarazioni ufficiali calchino la mano sul fatto che "Soulbringer *remains a pure CRPG*", il sistema di combattimento tradisce la natura arcade tipica di questi giochi che mescolano l'avventura, il fantasy, la magia e il combattimento in tempo reale. La parola d'ordine in *SB* è MACRO, e l'indice delle macro è in bella mostra, occupando buona parte della sezione di interfaccia dedicata alle azioni possibili (la fascia destra dello schermo). Possiamo impostare una decina di macro in cui combinare fino a quindici azioni contemporaneamente. Le azioni combinabili sono tutte quelle possibili: incantesimi, attacchi con arma, utilizzo di oggetti. Potremo quindi stordire il nemico con un Bolt, poi infilzarlo con la spada da sinistra, poi un affondo, poi mangiarci una mela per ricostituire i punti ferita e così via. Unico limite (per fortuna, altrimenti si tratterebbe solo di osservare passivamente le evoluzioni del giovane protagonista premendo un solo tasto) è quello di aver posto in mano al nostro gli oggetti o gli incantesimi richiesti per eseguire la macro. Avremo così modo di preparare le nostre macro basate su armi, sulla magia, su un mix di tutto questo e poi restare a guardare felici il nostro bell'omino che si dimena da solo addosso al nemico.

Sguardo intenso e capello unticcio...chi sarà mai?

La magia è gestita dal Seculorum, l'indicatore dei cinque elementi basilari che compongono il potere magico delle creature viventi: Terra, Acqua, Aria, Fuoco e Spirito. Per imparare gli incantesimi dovremo obbligatoriamente possedere i pochi spell book sparsi per il mondo (ciascuno dei quali contiene cinque magie).
Il Seculorum è un sistema grafico molto intuitivo per visualizzare i poteri magici del personaggio: lo vediamo tra le immagini di questa anteprima come una torta a spicchi, in cui ciascun spicchio rappresenta un elemento primordiale. Man mano che avanzeremo nel gioco, il Seculorum avvertirà la nostra predilezione per gli incantesimi allineati con L'Acqua piuttosto che con il Fuoco, indebolendoci di conseguenza nella componente trascurata (questo Seculorum mi avrebbe fatto molto comodo in *Final Fantasy VIII*...).

La grafica manca un po' di spessore...

Gli elementi sono collegati tra di loro in modo tale che la prevalenza di uno causa immediatamente il diminuire di quello adiacente: nell'ordine il Fuoco prevale sullo Spirito, lo Spirito sull'Aria, l'Aria sulla Terra, la Terra sull'Acqua e l'Acqua sul Fuoco (detta così sembra "Alla Fiera dell'Est" di Branduardi...).
L'interfaccia di gioco è molto semplice e intuibile anche senza il supporto del manuale, e importante sarà la gestione tramite tastiera delle macro e delle telecamere (l'area in esplorazione può essere visionata da otto punti di visione differenti).

NUOVE TECNOLOGIE?

SB è stato, fin dall'inizio, sviluppato per girare in modalità software, anche se supporta le scheda acceleratrici 3D: noi abbiamo testato il gioco nell'unica modalità disponibile in preview (ossia la software), e l'abbiamo trovata alquanto scarna e "cubettosa". Quindi è vivamente consigliata l'accelerazione 3D per non rimanere delusi e andare oltre i minimi 20 fps previsti per il sistema minimo.
Il gioco supporterà anche il sonoro ambientale 3D.

Elena Avesani

La colonna sulla destra lascia ampio spazio alle macro.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

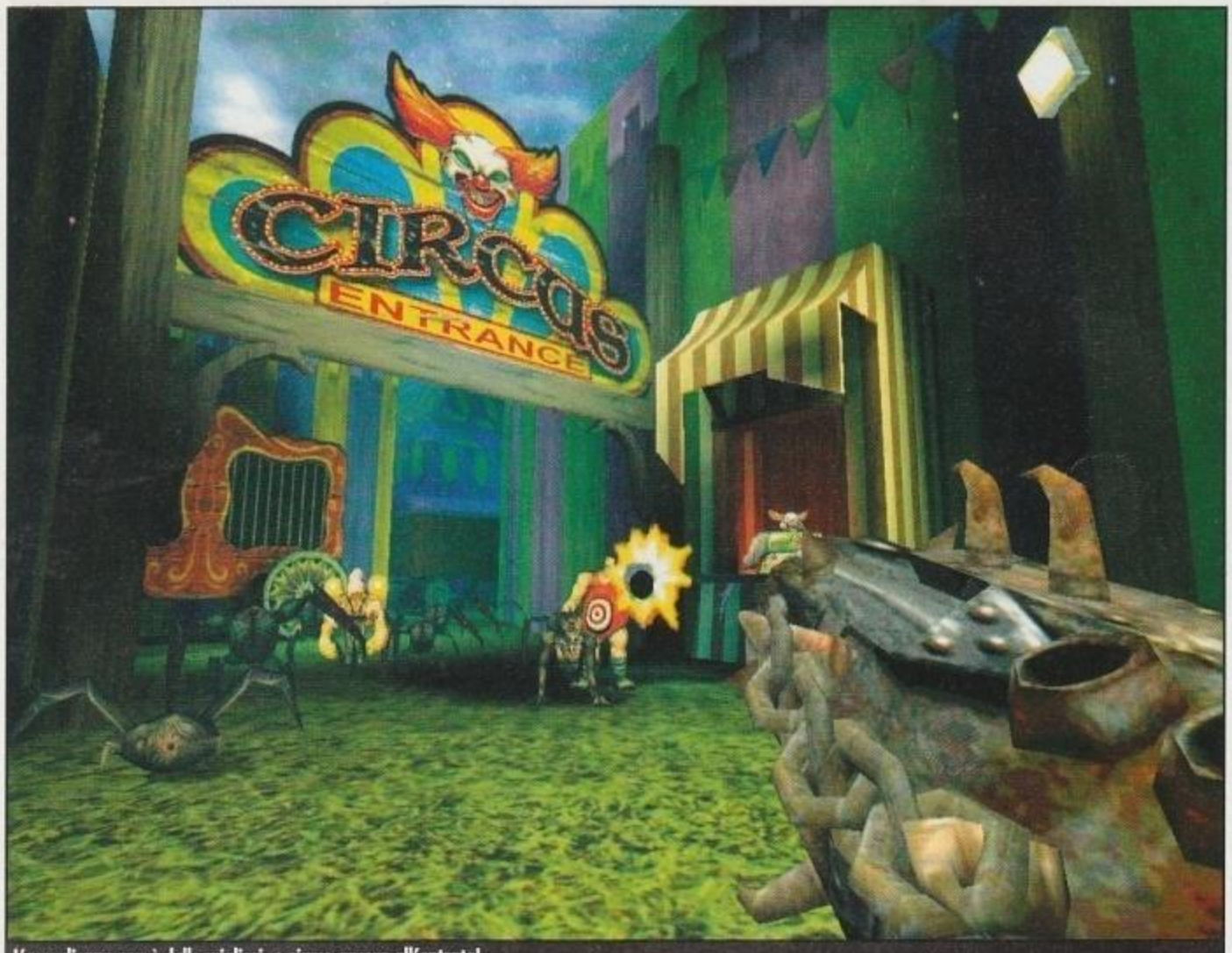
http://www.oldgamesitalia.net/

KISS: PSYCHO CIRCUS

Più brutti di un Fiend di *Quake*, più cattivi di Darth Vader e più truccati della Carrà. Alzate il volume dello stereo, perché i Kiss stanno per dare inizio allo spettacolo

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Third Law Entertainment
Sito Web: www.cidiverte.it
Data di uscita: Primavera 2000

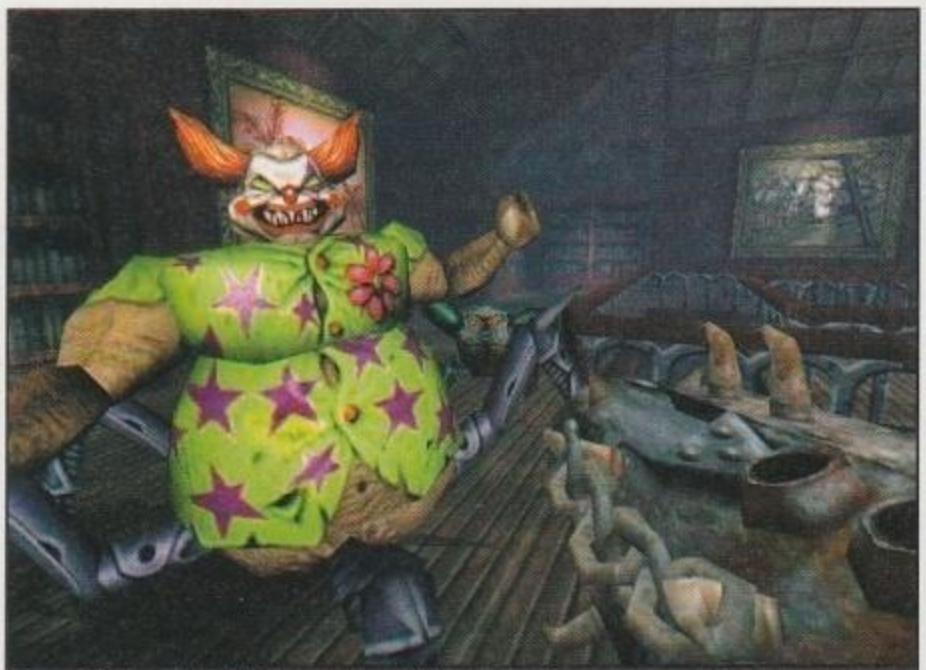
Mentre l'intero settore dei first-person-shooter è rivolto verso la "nuova via" aperta da *Quake III* e *Unreal Tournament* (primi esponenti del genere completamente dedicati alla rete), la Take 2 si prepara a lanciare sul mercato uno sparatutto 3D dai toni quantomai classici, e lo fa sfruttando la licenza di un nome conosciuto nell'intero ambiente musicale, quello della band di Gene Simmons, ovverosia i Kiss. Quale può essere il legame tra un complesso rock e il genere di videogioco più apprezzato dall'utenza PC? Apparentemente nessuno e, infatti, il videogame si rifà al fumetto omonimo, incentrato sempre su Gene Simmons e soci e pubblicato negli USA dal re mida dei comics, quel Todd Mc Farlane venuto alla ribalta con la sua creatura demoniaca, Spawn.



L'accoglienza non è delle migliori, e siamo ancora all'entrata!

IL CIRCO DELLA FOLLIA

L'ambientazione che fa da teatro al nuovo titolo Take 2 pesca a piene mani dalla prima serie a fumetti dei Kiss, riproponendone le tematiche horror e inserendole nel contesto tipico degli sparatutto "old school". Nei panni di uno tra i quattro personaggi a disposizione (gli stessi componenti della band), sarà compito nostro attraversare il regno dell'oscurità e raggiungere, nonché sconfiggere, il figlio degli incubi (quel nightmare child che fa da sottotitolo al logo del gioco) affrontando intere legioni di demoni e creature grottesche di ogni tipo, pronte ad assalirci con qualsiasi mezzo/arma a loro disposizione. A seconda del personaggio scelto, si percorrerà una strada diversa all'interno del gioco, con ambientazioni particolari per ognuno dei protagonisti selezionabili e suddivise secondo il classico schema degli elementi naturali (vale a dire terra, aria, fuoco ecc). La distruzione del figlio degli incubi non è comunque la sola "missione" da compiere per completare con successo *Psycho Circus*, dato che sarà anche necessario recuperare le cinque parti di una misteriosa armatura, indispensabile per affrontare lo scontro decisivo con il signore delle tenebre. L'armatura in sé non è altro che il costume di scena di ogni componente dei Kiss, che andrà ricostruito scovandone le vare "componenti" sparse lungo le mappe. Si va dai guanti, che aumenteranno la potenza di fuoco dell'arma selezionata, alla cintura che funzionerà da potenziamento per il salto fino ad arrivare al pezzo definitivo, ovverosia la maschera, che riunirà tutte le parti trasformando il protagonista in un essere sovrannaturale dotato dei più incredibili poteri, e attrezzato di tutto punto per rispedire il figlio degli incubi al suo paese di origine (gli incubi, appunto). L'evolversi delle vicende verrà narrata tramite l'utilizzo di intermezzi animati che faranno uso, com'è ormai da copione, dello stesso motore grafico del gioco, e che saranno quindi perfettamente integrati con lo stile grafico di quest'ultimo, arricchendone ulteriormente l'atmosfera.


Questo tizio fa sembrare il Joker un maestro delle elementari.

Il trionfo del kitsch: date un'occhiata alle zeppe!

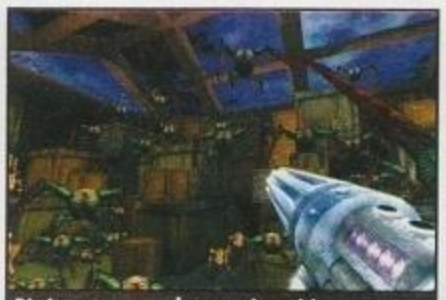
TERREMOTO MUSICALE

Le opzioni disponibili in *Kiss: Psycho Circus* saranno le classiche di ogni esponente del genere, ovvero il single-play "a missioni" e l'immancabile multiplayer. Sulla prima modalità ci siamo già dilungati poco sopra e non

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Posso garantire che il sangue della foto non è il mio...


Di sicuro non mancheranno i nemici...

L'atmosfera non è propriamente da picnic nei prati.

resta altro da dire se non che ognuno dei protagonisti avrà a disposizione il proprio campionario di armi, che andranno dai classici shotgun e lanciarazzi (ripresentati in una versione più gotica rispetto al resto della categoria) a strumenti di morte un tantino più inconsueti come alabarde, spade e vari oggetti da lancio. La cosa che renderà il gioco in singolo di *Kiss: Psycho Circus* diverso dalla concorrenza sarà l'enorme quantità di nemici che ci troveremo ad affrontare contemporaneamente, con interi eserciti di demoni che aspetteranno il giocatore dietro ogni angolo. Questo aspetto del gameplay costituisce il punto cardine della programmazione dei Third Law Entertainment, dato che l'obiettivo principale dello stesso team di sviluppo era (ed è tuttora) il sorprendere il giocatore in ogni momento del gioco, tenendolo costantemente sotto il tiro dei nemici.
L'aspetto multiplayer del titolo sfrutterà alcune tipologie di deathmatch costruite intorno alle caratteristiche del gioco in singolo. In altre parole, sarà possibile sfidarsi nei classici "tutti contro tutti" di ogni first person shooter che si rispetti, così come affrontare altri amici/nemici in alcune modalità particolari, che andranno dalle rivisitazioni più o meno fantasiose del Capture the Flag, a uno scontro tra personaggi divisi per classi. Ogni classe costituirà un grado, attribuito casualmente dal gioco a ogni partecipante: quanto più alto sarà il grado del giocatore ucciso, tanto più alto sarà il "premio" assegnato all'uccisore nella forma di preziosi frag. C'è comunque da sottolineare che ogni singolo aspetto della sezione multiplayer sarà personalizzabile dall'utente, che avrà la possibilità di decidere l'assegnazione dei punteggi, delle classi e di tutti i bonus presenti all'interno di ogni arena.

UN MOTORE SEMINUOVO

Per lo sviluppo di *Kiss: Psycho Circus* la Third Law Entertainment ha scelto di riutilizzare il LithTech Engine, motore grafico progettato a suo tempo per il discreto *Shogo* e il meno che mediocre *Blood 2*. Questa decisione, che va contro la tendenza allo sfruttamento intensivo di *Quake 2/Unreal*, è stata motivata con la necessità di avere su schermo il numero più alto possibile di modelli 3D, cosa irrealizzabile (a detta dei programmatori) usando il motore grafico degli sparatutto di casa id/Epic. Le routine LOD (Level Of Detail) del LithTech Engine hanno reso possibile l'uso di decine e decine di personaggi in un'unica scena senza impatti rilevanti sulle prestazioni grafiche del gioco, grazie alla riduzione automatica dei dettagli garantita da questo motore. Le aggiunte del team di sviluppo al Lithtech Engine riguardano l'illuminazione dinamica, gestita interamente tramite lightmap, e l'uso del goraud shading su tutti i personaggi, al fine di renderli più realistici mantenendo allo stesso tempo lo stile dark già visto nel fumetto originale. Per quanto riguarda l'aspetto sonoro, com'era prevedibile, saranno inserite alcune delle track più famose della band di Gene Simmons, che arricchiranno la colonna sonora con alcuni stralci musicali suonati dalle radio e dai juke box abbandonati all'interno dei livelli.

Bel colpo, anche se la vera minaccia non veniva proprio dalla finestra...

APPLAUSI O FISCHI?

Il quadro che si delinea dalle informazioni diffuse vede in *Psycho Circus* un prodotto un po' anomalo, indirizzato specificatamente ai fan della band così come agli appassionati del genere sparatutto, che avranno una scusa in più per imbracciare un lanciarazzi e prodigarsi in una festa di gib svolazzanti. La presenza di una colonna sonora di prim'ordine (le capacità della band sono note a tutti) e di uno schema di gioco basato esclusivamente sull'azione (che va un po' in controtendenza con la "scuola *Half-Life*") potranno fare di *Psycho Circus* un ottimo esponente del genere, così come spedirlo direttamente nel dimenticatoio come la peggiore delle performance live. Per sapere a quale delle due ipotesi farà fede il prodotto finito, non ci resta che attendere la fine della primavera, quando verrà l'ora per i KISS di lasciare il palco "reale" e salire su quello, ben più scivoloso, dei videogame.

Alessandro Martini

C'è da sperare che la nebbia volumetrica sia usata solo per creare atmosfera.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EURO 2000

Ci risiamo: altro evento calcistico e altro, immancabile, *FIFA*!

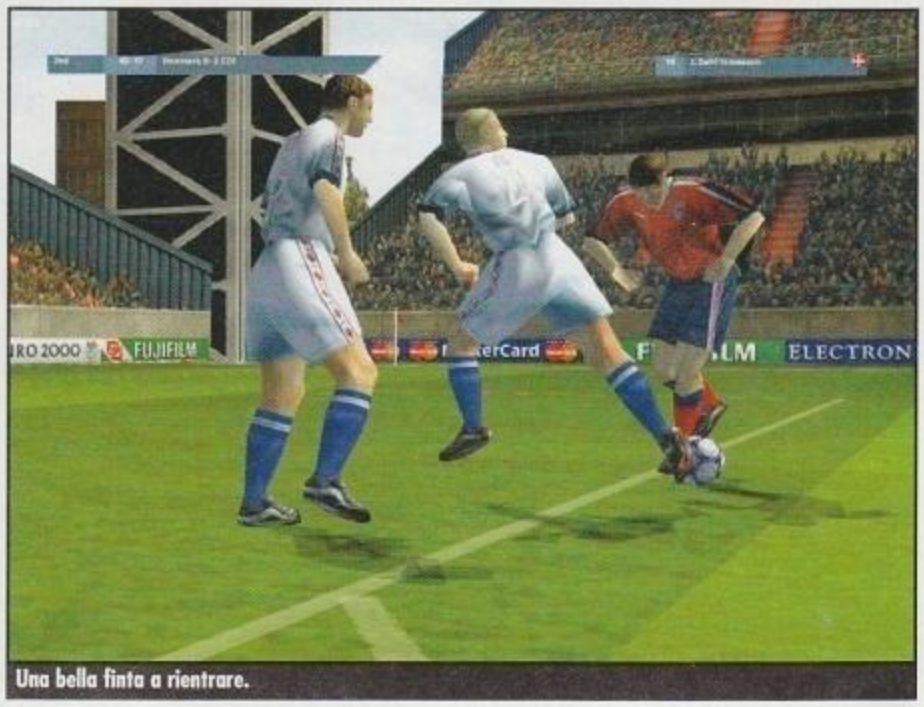
INFO
Genere: Sportivo
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Software Creations
Sito Web: www.easport.com
Data di uscita: Giugno

Attenzione, Signore e Signori: non appendete l'antenna parabolica al chiodo alla fine del campionato! Quest'anno abbiamo i tempi supplementari... i campionati Europei! Del resto i calciatori, schiavi del videopallone, hanno giocato appena 60 e rotti partite quest'anno, non vorrete mica che abbiano già finito la birra? In ogni caso i nostri beniamini, agli ordini di "faccia di pietra" Dinone Zoff, saranno pronti a scattare al via di questa nuova manifestazione e, con loro, anche l'immancabile trasposizione elettronica di casa EA, chiamata per l'occasione, con incredibile sforzo di fantasia, *Euro 2000*.
La casa canadese, infatti, si è aggiudicata la licenza in esclusiva per la produzione del tie-in calcistico e i programmatori inglesi della Software Creations stanno alacremente lavorando per scrivere un altro capitolo della storia della serie calcistica più famosa di sempre.

OTTIMI PRECEDENTI

Beh, l'impostazione di gioco della serie *FIFA* la conosciamo tutti: arcade, frenetica, spettacolare... spesso a svantaggio del realismo di gioco. Solo una volta nella storia della "simulazione" di casa EA ci si è trovati di fronte a un gioco più convincente: in *World Cup 98*, infatti, alcune piccole innovazioni avevano spostato il gameplay un pelino verso la simulazione (giusto un pelino) ma, purtroppo, questa strada non è stata seguita nei successivi *Fifa 99* e *Fifa 2000*. Chissà se questo nuovo titoli di metà anno riprenderà soluzioni troppo rapidamente scartate.
Dal punto di vista delle squadre troveremo tutte le partecipanti alla competizione, a partire dai gironi di qualificazione. Sarà necessario, infatti, seguire l'iter di qualificazione per accedere ai gironi finali.
Saranno inserite alcune nuove modalità di gioco che, a quanto ci è dato sapere dalle informazioni in nostro possesso, dovrebbero migliorare il feeling di gioco in maniera consistente fornendo nuove e rapidissime mosse da effettuare in diverse situazioni. Tutto sta a vedere come questo nuovo titolo verrà realizzato dal punto di vista della giocabilità.
Francamente temiamo che niente possa distogliere i programmatori di Manchester dal realizzare il solito gioco frenetico e per nulla simulativo.
Sarebbe un peccato, visto che di simulazioni calcistiche su PC se ne sente un gran bisogno.

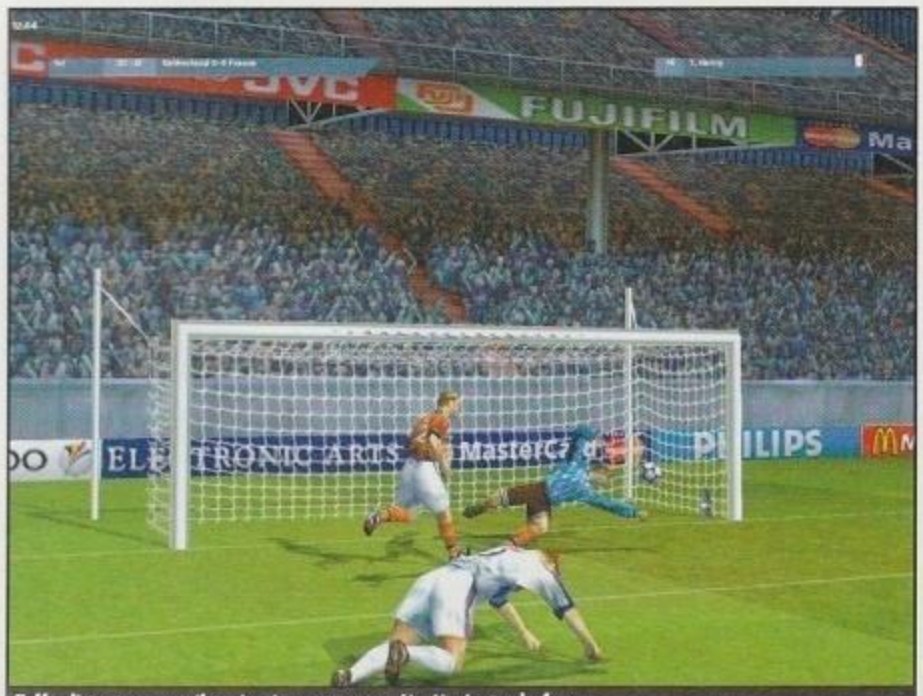
Questo tizio non ha un'espressione particolarmente intelligente. Saranno le texture...

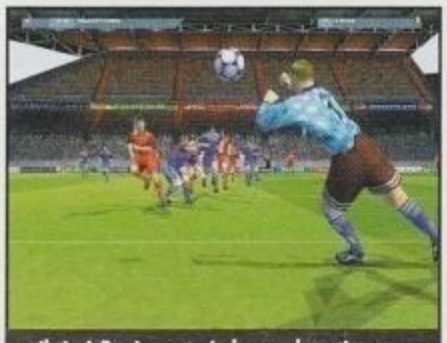

Una bella finta a rientrare.

BEL LOOK!

La serie *FIFA* non ha niente da invidiare alla concorrenza dal punto di vista tecnico: la grafica e il sonoro del titolo precedente avevano già lasciato a bocca aperta tutti quanti. Le cose verranno ancora migliorate in questo *Euro 2000*, che è dotato di un nuovo generatore di espressioni facciali in grado di combinare le texture per realizzare fino a 4000 diverse espressioni.
Molta cura è stata posta anche nelle animazioni di contorno, come i giocatori che si apprestano a battere una rimessa laterale o un calcio d'angolo: il tutto sembrerà ancora più vicino alla realtà. Un'altra idea carina è quella di rappresentare la tensione che precede una gara: avvicinandosi alle finali il gioco mostrerà via via delle "cutscene" che ci mostreranno le tappe di avvicinamento alla partita da parte dei nostri giocatori. La mattina del match, la tensione del pomeriggio, l'elettrizzante sensazione procurata dall'avvicinarsi del fischio d'inizio e il relax post partita saranno rappresentate da queste animazioni che contribuiranno a immergerci nelle incredibili atmosfere dell'evento calcistico dell'anno.
A questo punto non ci resta che attendere ancora un po' e verificare con mano se la realizzazione di un nuovo *FIFA* era veramente indispensabile.

Simone Soletta


Tuffo di testa e, per il tapino in porta, non c'è più niente da fare.


... il tiro! Ovviamente in bocca al portiere.

ASSASSINOOOOOOOOOOOOO!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RECENSIONI APRILE

GUNSHIP III
MAJESTY THE FANTASY KINGDOM SIM
SHADOW WATCH
EVOLVA
WILD WILD WEST
INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS
THEOCRACY
SOLDIER OF FORTUNE
DIE HARD TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS
THE OPERATIONAL ART OF WAR WARGAME OF YEAR EDITION
VIRTUAL SKIPPER
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING
RALLY MASTERS
SILKOLENE HONDA MOTORCROSS GP
F1 2000
VENEZIA
NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED
CROC 2
ROLLCAGE STAGE II

Rollcage Stage II

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUNSHIP III

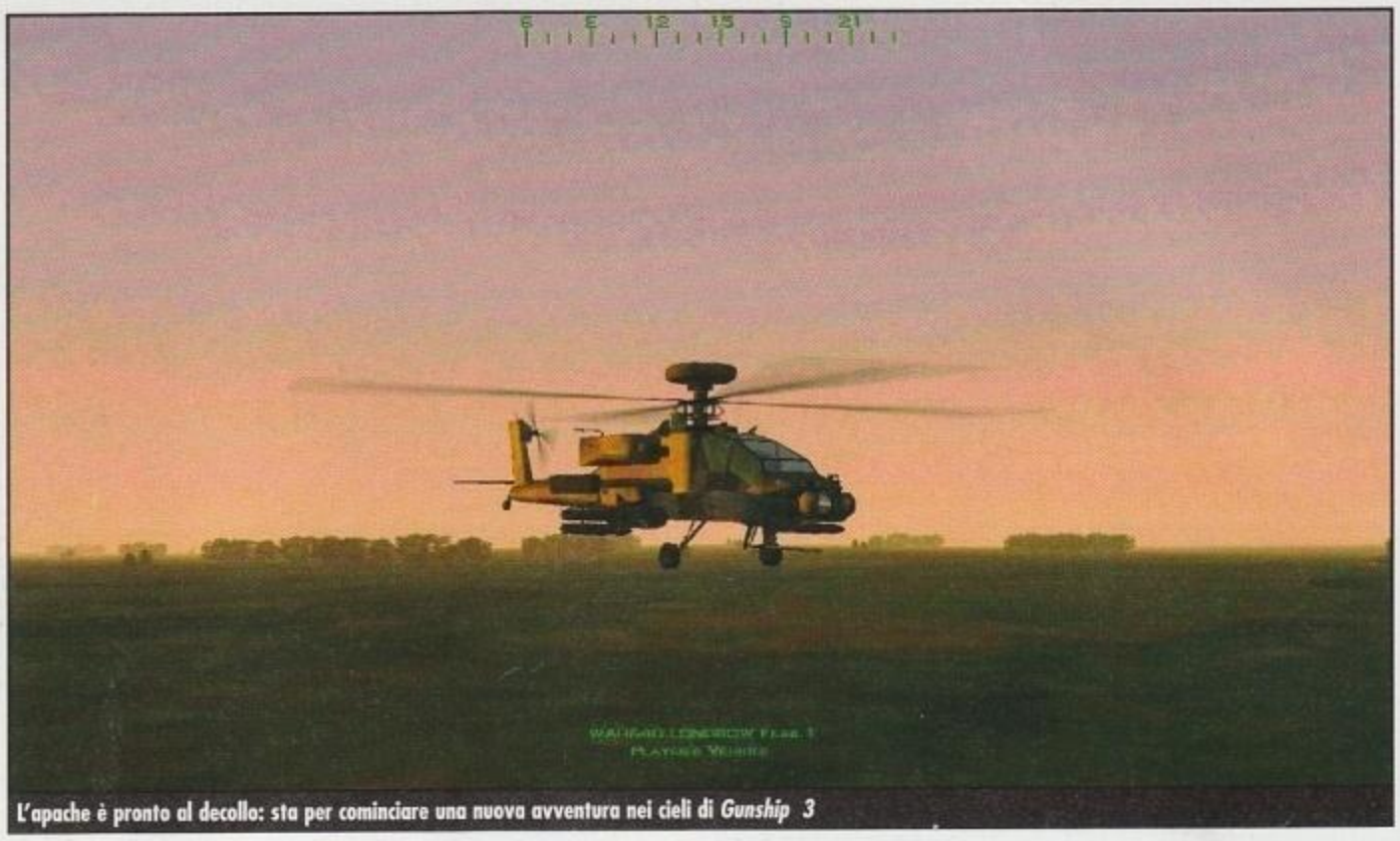
A nove anni di distanza da *Gunship 2000*, la Microprose porta su PC un nuovo episodio di questa memorabile saga. Il risultato un gioco da non perdere...

INFO

Genere: Simulazione di volo
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L.99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII 400
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 200 MB


L'apache è pronto al decollo: sta per cominciare una nuova avventura nei cieli di *Gunship 3*

Sarà il suo aspetto oltremodo minaccioso, sarà il suo immenso carico offensivo o la sofisticata avionica che lo contraddistingue...Fatto sta che l'elicottero AH 64 Apache Longbow è rapidamente assurto a simbolo dello strapotere militare statunitense ed è contemporaneamente divenuto oggetto di culto e "collezionismo" di milioni di appassionati di tecnologia bellica.

A rovinare la fama dell'elicottero d'attacco più simulato del mondo, non sono bastate neppure alcune delle più clamorose defaillance che ne hanno accompagnato il battesimo del fuoco. Nel 1991, l'Operazione Desert Storm dimostrò, per esempio, come le potenti turbine dell'Apache vadano poco d'accordo con la fine sabbia del deserto. E come i sistemi di puntamento delle armi di bordo tendano a confondere, spesso e volentieri, gli amici con i nemici... Difficile da dimenticare anche la modestissima performance esibita dagli AH 64 americani ai tempi non distanti del tragico conflitto nel Kosovo. Dell'unica azione a cui lo squadrone di Apache partecipò – dopo una preparazione e uno schieramento inspiegabilmente durati mesi – si ricorda soltanto un improvviso boato e un bagliore dietro una collina. Incidente o abbattimento che sia stato, dalla culla in titanio del Longbow furono poi estratte le uniche due vittime statunitesi dell'intero conflitto.

Fallimenti a parte, l'Apache Longbow si è ritagliato una posizione di assoluto privilegio anche nel settore delle simulazioni ludiche. Posizione che ha mantenuto per molti anni apparendo come "guest star" dei prodotti Microprose. Il *Gunship 3* che svisceriamo oggi, è infatti soltanto l'ultima incarnazione di una lunga saga, iniziata addirittura quindici anni fa, quando il *Gunship* capostipite debuttò sui personal 8086 e sull'indimenticabile Commodore 64. Il suo seguito, *Gunship 2000*, risale ancora al 1991, guarda caso proprio ai tristi ma ruggenti anni della coalizione planetaria contro il tiranno iracheno coi baffi. Solo nella metà degli anni 90, la Jane's riuscirà a riscrivere le regole del gioco, proponendo con *Longbow* prima e *Longbow 2* poi, il più sofisticato e fedele "ritratto aerodinamico" di un velivolo che un personal computer possa gestire.

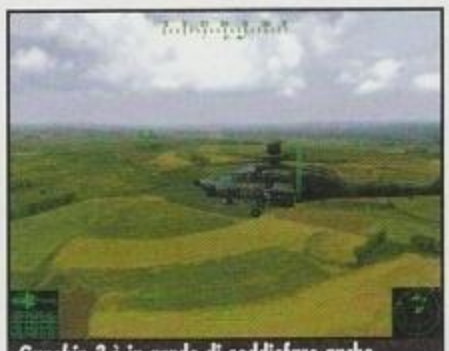
Il riaffacciarsi di Microprose nell'arena dei simulatori d'elicottero pareva proprio il tentativo di reclamare una supremazia ritenuta oramai un proprio esclusivo retaggio. Ma ora che abbiamo messo le mani sulla versione definitiva di questo *Gunship 3* dobbiamo riconoscere che le intenzioni del capo progetto Scott Spandburg (lo stesso che ci ha regalato l'ottimo *M1 Tank Platoon 2*) erano ben altre. Anziché sfidare *Longbow 2* sul piano del realismo e dell'accuratezza simulativi, *Gunship 3* lo attacca sotto il profilo del più puro divertimento. E - giochiamoci subito le carte migliori - vince a mani basse.

Ciò non significa, si badi bene, che *Gunship 3*, rinunci alla simulazione per adottare, come si suol dire, "un'impostazione arcade".

Tutt'altro. Piuttosto possiamo dire che dettaglio e realismo, più che a riprodurre il realistico comportamento di un velivolo, sono stati accuratamente finalizzati al divertimento del giocatore.

Gunship 3 peraltro, pur incentrandosi sulla simulazione del solito AH 64D Apache (e sulla sua versione britannica, il WAH64D Apache, prodotto dalla GHL Westland), lascia spazio anche all'inedito UHT-2 Eurocopter Tiger di fabbricazione tedesca, e persino a un elicottero di oltre cortina, il micidiale Mi-28N Havoc. Non sono riusciti ad entrare neppure

I più attenti, e coloro dotati di parecchie diottrie, noteranno senz'altro i riflessi calcolati in tempo reale sulla superficie metalliche degli sportelli copri carrello. Cortesia del Direct3D T&L...


Gunship 3 è in grado di soddisfare anche le esigenze dei cultori della vodka, caviale e alfabeto cirillico. Il volo a bordo di un micidiale Mi-28N Havoc è un ottimo passatempo per coloro che ce l'hanno a morte con la NATO.

In volo radente attraverso le vie di una cittadina di provincia. Le texture che ricoprono gli edifici sono di qualità fotografica, e conferiscono un tocco davvero realistico alle aree densamente popolate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

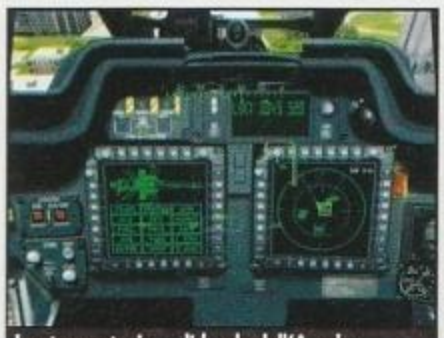
nella "chorus line" gli attesissimi AH-1W Cobra e il futuribile RAH-66 Comanche, rimasti tra i buoni propositi del signor Spandburg. L'impostazione multivelivolo, si sposa perfettamente con gli scenari bellici proposti al giocatore, ricchi e ben sceneggiati. Le pale sono destinate a girare sui territori dell'Europa dell'Est ai confini di Polonia, Ucraina e Bielorussia, proprio là dove la Federazione Russa sta dando il via a un'escalation militare pronta a sfociare nell'incubo dello scorso e dell'attuale millennio: la Terza Guerra Mondiale. A ricondurre i discendenti di Vladimir Putin a più miti consigli sono chiamate le forze NATO congiunte di Germania, Inghilterra e Stati Uniti... Da cui la ragione dei modelli di elicottero simulati. A giustificare la presenza dell'Havoc, c'è invece la possibilità di sostenere (con la forza) le ragioni dei russi in una delle cinque rigide campagne previste in *Gunship 3*.
Prima di addentrarsi nelle meccaniche e nelle peculiarità di questo prodotto, è doveroso sottolineare le straordinarie somiglianze esistenti con il già citato *M1 Tank Platoon 2*. Dall'impostazione dei menu alle schermate statiche, dalla disposizione dei comandi sino all'editor di missione, ogni singolo aspetto di questo gioco si rifà palesemente al buon vecchio simulatore di carroarmato targato MicroProse. E da *M1 Tank Platoon 2*, è stato preso a prestito anche il motore grafico, seppure con un abbondante dose di correzioni e revisioni. Un lavoro, quest'ultimo, davvero ben fatto, se si considera che *Gunship 3* è uno dei simulatori meno esigenti in termini di hardware che ci sia mai capitato di provare, persino alle alte risoluzioni e utilizzando i non troppo usuali 32 bit di profondità di colore. Sarà forse merito anche del supporto per il Direct 3D Transform & Lighting?
Comunque sia, le somiglianze con *M1 Tank Platoon* non si fermano al puro aspetto tecnico, ove si consideri che da quel titolo *Gunship 3* riprende anche le filosofie di fondo, come, per esempio, quella particolarissima attenzione alla realistica riproduzione di armamenti e corazzature. Un aggancio questo che ci serve per sottolineare come Microprose abbia lavorato alacremente per ricreare il realismo del combattimento più sul campo di battaglia che all'interno della carlinga di ciascuno dei velivoli simulati.

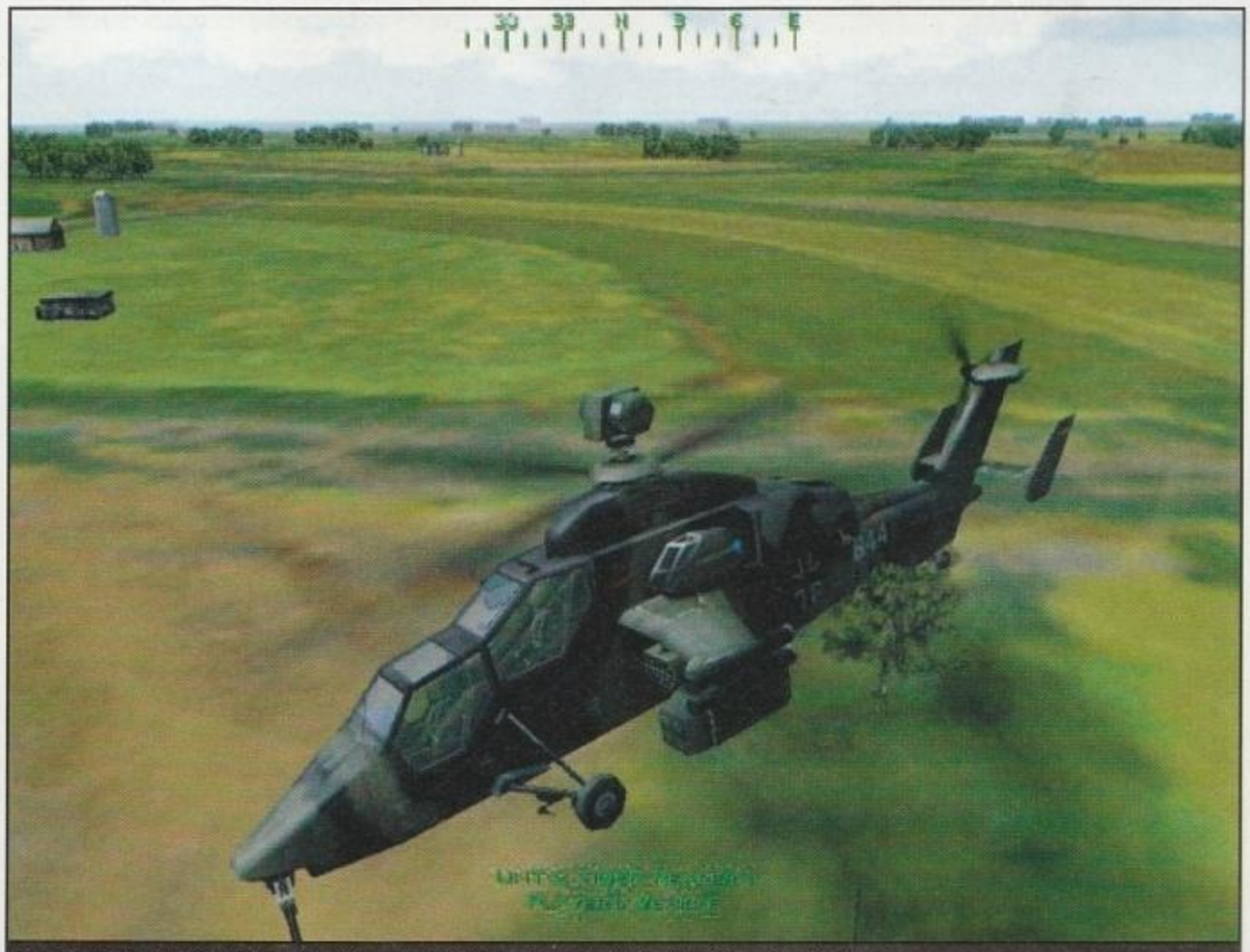
Una veduta "alta" dall'interno della carlinga di un Apache AH64. Questo tipo di visuale non permette di tenere sotto controllo la strumentazione mentre si scruta all'esterno dell'abitacolo: molto suggestiva, ma poco comoda.

I singoli cockpit tridimensionali degli elicotteri sono piacevolmente realizzati, ma, oltre a non consentire la benché minima interattività, non tentano neppure di riprodurre fedelmente i loro omologhi reali. Le semplificazioni e le lacune sono davvero numerose (e grossolane), e la strumentazione restituisce giusto il "feeling" di quella reale, piuttosto che tentare di riprodurne la funzionalità.
Un discorso analogo vale per l'avionica, ampiamente sfoltita rispetto alle reali capacità dei mezzi. Ci sono, certo, il buon vecchio TADS e i consueti MDF (Multi Function Display), ma, per quanto riguarda il radar, possiamo scordarci la pletora di modalità sperimentate in *Longbow 2*: qui c'è soltanto la più classica scansione a 360 gradi e con solo due livelli di distanza selezionabili. Il realismo è salvato in extremis dalla possibilità di costruire una lista di bersagli (ma al massimo quattro) cui sparare in sequenza quando si attacca in modalità di "fuoco rapido" ATGM.

Il pianificatore di missione è estremamente semplice da usare, ma non è completo quanto sarebbe stato lecito aspettarsi. Peccato.

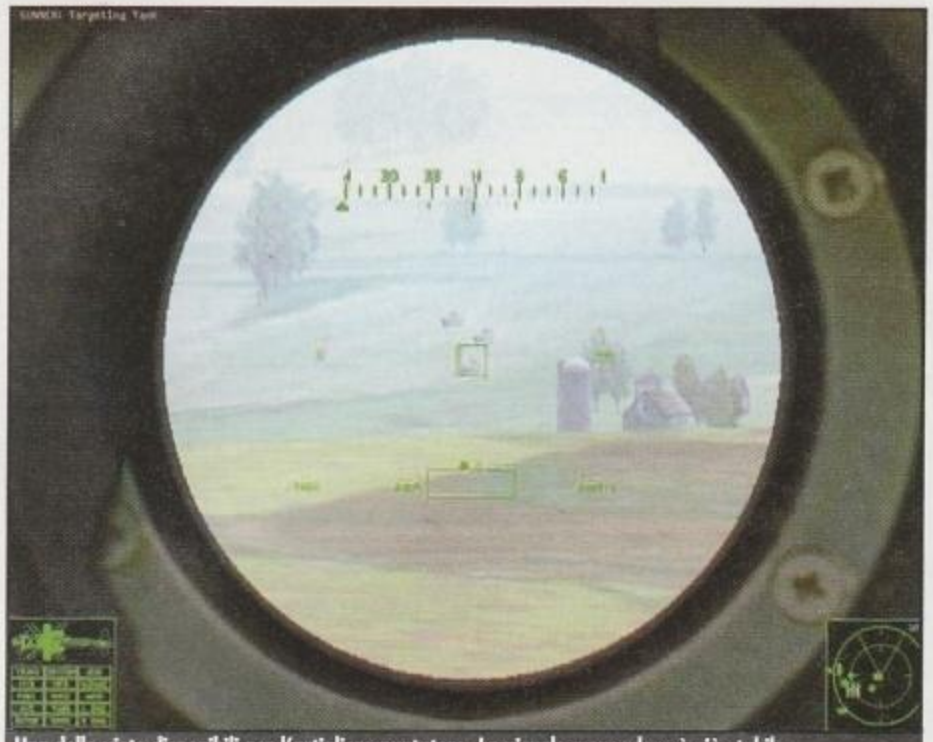
Ma sempre il realismo fa nuovamente capolino sul piano operativo. Il sistema FLIR per esempio, permette di individuare i veicoli che si nascondono tra le asperità del terreno sulla base della loro traccia infrarossa, evidenziandone le parti più calde. Se si considera che grazie a questo sistema (di cui è si può calibrare anche la polarità, cioè il contrasto tra il "bianco caldo" e il "nero freddo") è addirittura possibile identificare correttamente la parte posteriore di un carroarmato, e che questa sezione è effettivamente – come nella realtà – la più vulnerabile del veicolo, ecco che il realismo diventa effettivamente


La strumentazione di bordo dell'Apache non è riprodotta accuratamente, ma l'abitacolo in 3D è semplicemente delizioso.


Con una sagoma nervosa e agile, molto simile a quella del SuperCobra (di cui è *Gunship 3* è rimasto orfano), il Tiger Eurocopter UHT-2 esibisce un "eleganza minacciosa" di stile puramente europeo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Una delle viste disponibili per l'artigliere-puntatore. La visuale monoculare è più stabile di quella ottenibile dall'abitacolo e consente di zoomare sul bersaglio, ma impedisce di ottenere la famigerata e irrinunciabile "situational awarness".

"praticabile" dal giocatore.
Fuori dal cockpit l'attenzione al dettaglio continua. Le armi installate su ogni velivolo hanno un preciso coefficiente di penetrazione, diverso a seconda dello specifico tipo di munizionamento installato. I veicoli al suolo vengono distrutti in base alla combinazione di tre fattori: la distanza dalla quale si sta facendo fuoco, la porzione del mezzo colpita (più vulnerabili i lati, il retro, e la torretta) e, appunto, il tipo di munizionamento utilizzato. Si pensi per esempio, che le razziere dispongono di tre differenti aree i cui alloggiamenti possono esseri caricati con un diverso e specifico tipo di munizioni.
I razzi MPSM sono i più "pirotecnici", è e difficile resistere al fascino dalle decine di submunizioni liberate da ciascuno di essi, per portare dolore e miseria tra le truppe appiedate e i veicoli dotati di una corazzatura particolarmente leggera. E quando i proiettili non riescono a penetrare la corazzatura del bersaglio li vedremo rimbalzare via, in una nuova direzione...

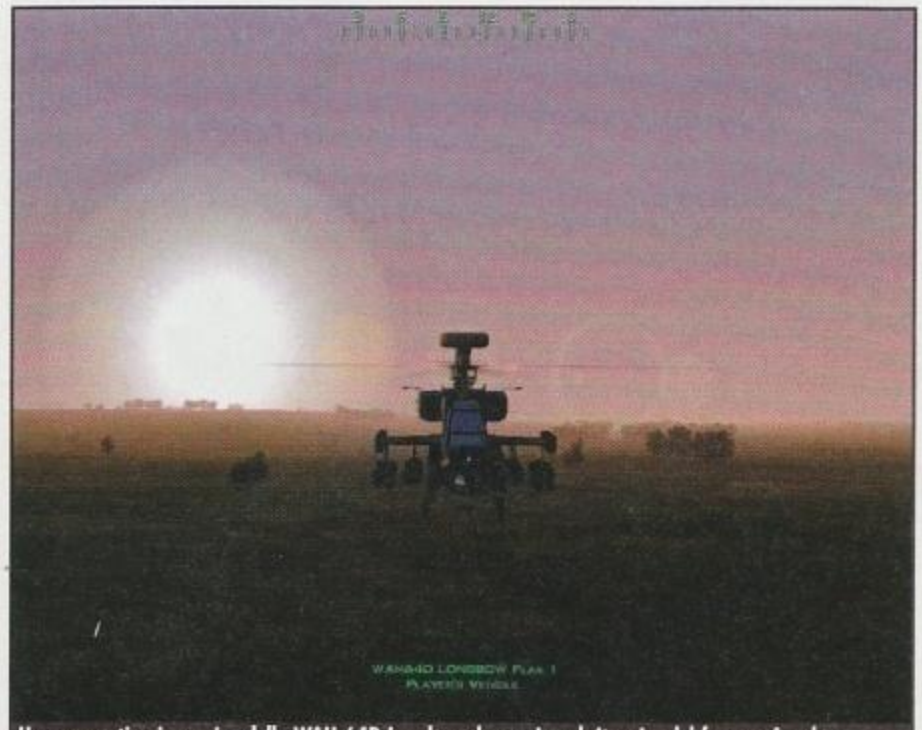
Tra i compiti del buon comandante di squadrone c'è anche la micro-gestione del personale di volo. La fatica può rivelarsi più letale del nemico...

Il giocatore può affrontare il campo di battaglia occupando tanto la postazione del pilota quanto quella dell'artigliere puntatore. A ciascun ruolo corrisponde un differente cockpit e, di conseguenza, una diversa visuale. Vestiti i panni dell'artigliere ci si può avvantaggiare della vista particolare consentita dall'ORT (Optical Ray Tube), una specie di mirino che restringe la visuale, ma consente di ottenere un'immagine del bersaglio relativamente più stabile e di usufruire di un potente zoom a più livelli di ingrandimento. Con i controlli a disposizione (che, ancora una volta, ricordano da vicino quelli dell'artigliere di *M1 Tank Platoon 2*) è possibile utilizzare il designatore per dirigere un missile in qualunque punto del terreno, anche non coincidente con un bersaglio vero e proprio.
Va da sé che, onde evitare di sfracellare alcuni milioni di dollari sul terreno, quando il giocatore occupa la postazione del puntatore, il pilotaggio viene gestito dall'intelligenza artificiale del programma. A questa, comunque, possono impartiti una dozzina di ordini differenti, del tipo "vai in questa direzione", "cerca copertura", "rallenta/accelera", "prendi quota", "vai in hover" e via dicendo. Per quanto possa apparire strano, questo sistema funziona adeguatamente, e ci si può abbandonare ai piaceri del tiro a segno senza il patema d'animo di doversi schiantare da un momento all'altro contro un edificio. Al contrario, coloro che preferiscono dedicarsi al solo pilotaggio, possono demandare al proprio compagno di volo il compito di selezionare e attaccare i bersagli a proprio piacimento. Analogamente è possiamo impartire ordini anche agli altri membri della nostra squadriglia, grazie ad un menu che contiene un vasto assortimento di opzioni e sottoopzioni. Il giocatore può anche chiedere l'intervento dell'artiglieria sia rimanendo nel cockpit, sia ricorrendo alla mappa topografica che, peraltro, viene aggiornata in tempo reale con in movimenti dei mezzi impegnati sul campo di battaglia. E proprio qui è possibile modificare, in qualunque momento, il piano dei waypoint precedentemente fissati per la propria intera squadriglia.
Chi si aspettasse di ritrovare in *Gunship 3* un modello di volo che possa fare concorrenza a quello di *Longbow 2* rimarrà deluso. Mentre con i livelli settati al minimo del realismo si può usufruire di una maneggevolezza alla *Wing Commander*, ai livelli più alti si possono comunque apprezzare l'"effetto suolo", l"effetto cuscino" e altre raffinatezze che i maniaci del volto sapranno apprezzare. Tuttavia il modello dell'Apache inserito in *Gunship 3* non ci pare rispondere alle specifiche dichiarate dalla McDonnell Douglas, perlomeno non quanto quello realizzato dai Jane's. Si notano comunque differenze sostanziali tra il comportamento dei differenti elicotteri simulati. In particolare, una superiore maneggevolezza del Tiger Eurocopter, e una maggiore potenza del WAH64D rispetto al fratello americano, giustificata dai superiori motori Rolls Royce Turbomeca RTM322.
Ciò che tuttavia rende *Gunship 3* un prodotto assolutamente esaltante è la combinazione tra il suo aspetto estetico, l'eccezionale livello di dettaglio e lo straordinario spessore di ogni singola missione. Sotto il profilo grafico, questo simulatore è semplicemente delizioso. Il terreno è ricoperto di texture - ricche di sfumature e particolari - che rimangono stabili e definite anche a distanze ravvicinate. E queste texture sono a loro volta punteggiate da

Un'immagine che permette di apprezzare l'accuratezza con la quale sono stati realizzati i veicoli terrestri. Persino fumo ed esplosioni appaiono alquanto realistici.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

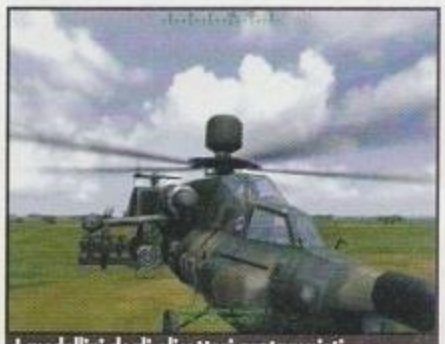
http://www.oldgamesitalia.net/


Una suggestiva immagine della WAH-64D Longbow, la versione britannica del famoso Apache. Il sistema di illuminazione in tempo reale di Gunship 3 fa davvero miracoli... La colonna sonora non comprende comunque canzoni di Claudio Baglioni.

una gran varietà di installazioni che rendono i voli a bassa quota vere e proprie gare ad ostacoli. Gli stessi edifici dei centri abitati sfoggiano texture davvero realistiche che conferiscono alle zone di guerra un aspetto decisamente inquietante. L'unica nota stonata è costituita dagli alberi, peraltro gioia e dolore di ogni simulazione di volo. In realtà, il solo fatto che gli alberi siano presenti dovrebbe farci gioire, dal momento che questi possono essere effettivamente utilizzati come copertura: nascondersi dietro un filare di alberi significa non solo sottrarsi alla vista del nemico, ma anche al suo puntamento radar o infrarosso. Tuttavia c'è da rilevare come questi alberi siano semplici figure bitmap bidimensionali, generalmente ammassate le une contro le altre: se da lontano l'effetto è più che soddisfacente, un volo "nap of the earth" ne rivela immediatamente l'orrida natura "cartonata".

I modelli dei velivoli che fanno da protagonisti della simulazione sono invece realizzati in maniera esemplare, con una quantità di dettagli che non abbiamo mai visto in nessun altro prodotto analogo. Dai giunti di raccordo del rotore ai tergicristalli: la quantità di particolari inseriti nella rappresentazione dei modelli è davvero infinita. Vedrete pilota e artigliere ruotare la testa alla ricerca di nuovi bersagli, i missili lasciare correttamente le rotaie subalari, e sull'Havoc potrete verificare come i tubi di lancio "usati" rimangono effettivamente privi del copritubo...

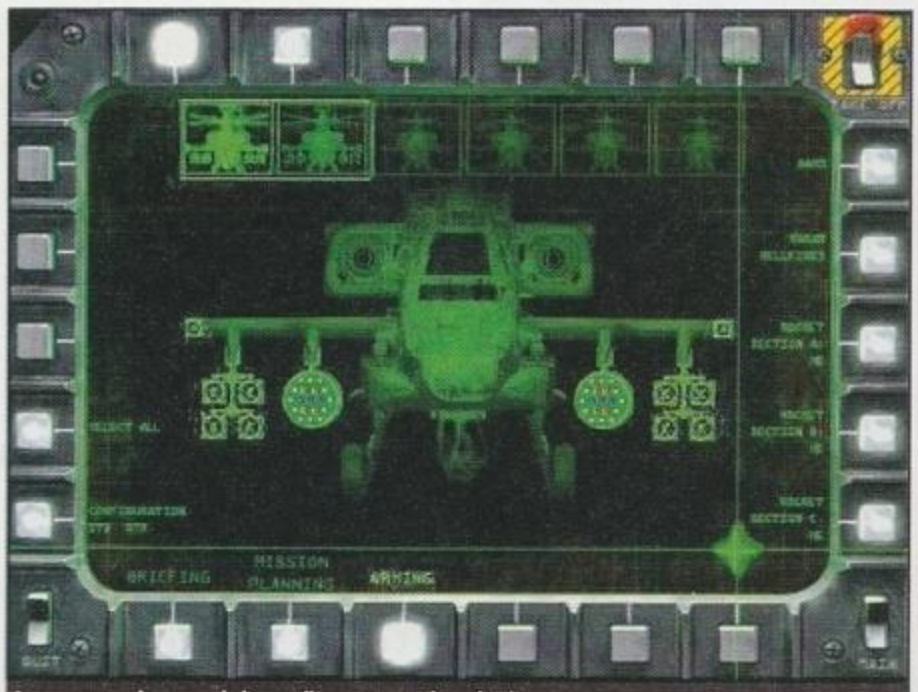
Analogo trattamento è stato riservato ai 114 veicoli terrestri presenti nel gioco che recano le insegne della propria fazione, realistiche colorazioni mimetiche, e una gran quantità di parti in movimento quali antenne radar, ruote, cingoli (che sollevano polvere durante gli spostamenti), torrette, rampe missilistiche e via dicendo. E non è affatto raro assistere a battaglie campali condotte dalle truppe di terra con rara intelligenza artificiale ed eccellente senso tattico... Da sottolineare anche la presenza delle truppe appiedate che giocano un ruolo primario, soprattutto per la loro capacità di brandire lanciamissili spalleggiabili e, quindi, di trasformare in un incubo i voli a bassa quota: in mezzo ad ogni foresta e dietro ogni edificio può davvero attenderci il nostro destino...


I modellini degli elicotteri protagonisti della simulazione sono riprodotti con una quantità di particolari ed un livello di dettaglio che lascia a bocca aperta. Riuscite a controllare il colore degli occhi del pilota?

A completare il quadro ci pensano poi gli effetti di illuminazione: tanto per fare un esempio vedrete i colpi della mitragliatrice illuminare l'area circostante il punto di impatto, mentre la luce dei traccianti riempirà l'aria. Nella simulazione trova posto persino un'accurata riproduzione degli agenti atmosferici e, lungi dal ricoprire un puro ruolo estetico, nebbia e pioggia hanno spesso un impatto decisivo sull'efficacia dei sistemi d'arma. In particolare ci si può accorgere di quanto cambino le prestazioni del puntamento all'infrarosso a seconda dell'orario del giorno (la notte segue il giorno in maniera dinamica) e delle condizioni atmosferiche. Tanto di cappello anche all'intelligenza artificiale del nemico, che, sebbene sia selezionabile sulla base del livello di sfida che si desidera affrontare, non esita ad utilizzare tattiche anti-elicottero da manuale, rimanendo sempre un discreto osso duro.

Gunship 3 è una simulazione a tutto tondo, molto equilibrata e che baratta una piccola percentuale di realismo per ricreare un'esperienza di gioco davvero ricca ed esaltante. Un compromesso decisamente riuscito, che potrebbe non andare a genio soltanto a coloro che in simulatore cercano più una fedele riproduzione – nel bene e nel male – dei sistemi d'arma, piuttosto che un gioco divertente e dotato di grande spessore. Non ci sarebbe dispiaciuto avere campagne completamente dinamiche e un pianificatore di missioni più raffinato, ma queste limitazioni ben poco tolgono a un prodotto così completo e ricco di possibilità. *Gunship 3* non deve essere considerato come il concorrente di *Longbow 2* – secondo un'ipotesi dai noi stessi prospettata in fase di preview – bensì come un'alternativa dedicata a coloro che vogliono provare l'emozione di un realistico combattimento aereo, ma non desiderano addentrarsi nei misteri dell'ingegneria elettronica. E' il tassello che mancava nel complesso "puzzle" delle simulazioni dell'ala rotante.

Andrea Maselli


La consueta schermata dedicata all'armamento dei velivoli. Per quanto completa, non può essere definita esattamente intuitiva.

Due Eurocopter Tiger in formazione ravvicinata. Una corretta gestione dello proprio squadrone è un elemento tattico fondamentale per la buona riuscita di ogni singola missione.

PC Z COMMENTO

Sono davvero poche le simulazioni multivelivolo che possono vantare lo stesso equilibrio tra realismo e capacità di divertire che caratterizza questo *Gunship 3*. Il gioco pone in primo piano le attività che hanno luogo sul campo di battaglia, facendo della topografia del territorio e delle caratteristiche dei mezzi elementi tattici di grande spessore con i quali è effettivamente possibile confrontarsi. Togliendo un po' di spazio all'avionica, *Gunship 3* rende avvicinabile il pilotaggio dell'elicottero, senza per questo costringere il giocatore a rinunciare a modelli di volo decisamente realistici e ad un'esperienza di combattimento solida e verosimile.

Le missioni singole e le stesse campagne – per quanto sceneggiate e non dinamiche – sono state realizzate con lo specifico obiettivo di tenere il giocatore sempre impegnato e con il fiato sospeso. I livello di difficoltà, ampiamente personalizzabile sotto ogni profilo, rende questo *Gunship 3* davvero per tutti, indipendentemente da esigenze, preferenze e abilità. Un rarissimo caso in cui ciò che acquista in estensione non perde (quasi) nulla in profondità. Storceranno il naso, è inevitabile, i cultori delle quattordici modalità radar di *F15* della Jane's. Ma, se dovessero rinunciare a questo acquisto, anche loro si perderebbero qualcosa di davvero favoloso.

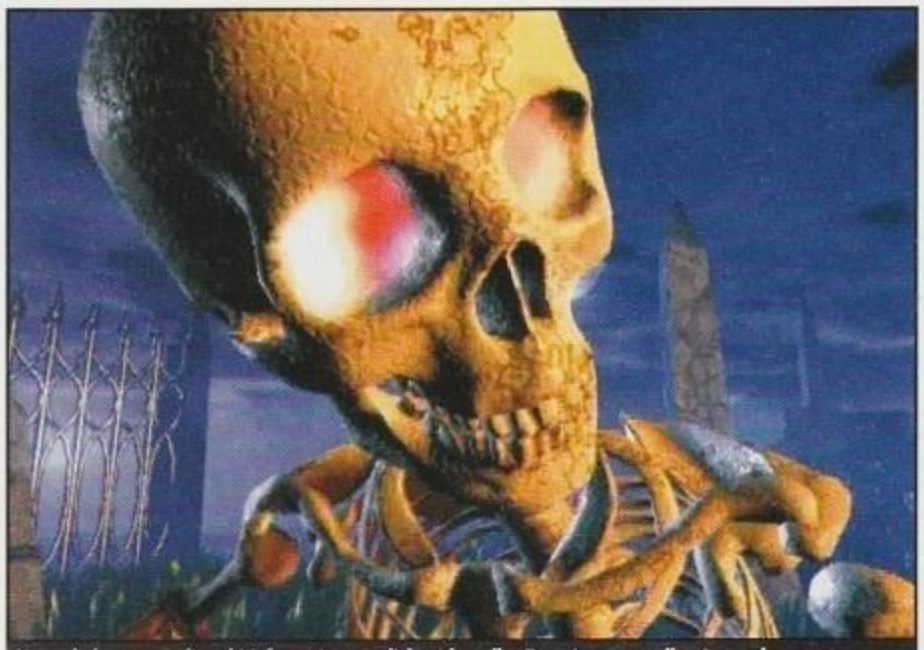
92

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAJESTY THE FANTASY KINGDOM SIM

Mamma, da grande voglio fare l'eroe! O, al limite, il benzinaio...


Uno scheletro con gli occhi infuocati tenta di farci la pelle. Proprio come nella vita reale.

INFO
Genere: RTS
Casa: Hasbro Interactive
Sviluppatore: Cyberlore Studios
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII 233 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: DirectX compatibile
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 314 MB

A quanti è piaciuto davvero *Dungeon Keeper II*? Beh, certo che alla Bullfrog, forti del gran numero di fan del primo gioco, hanno scelto davvero il modo meno rischioso per crearne un sequel: un semplice aggiornamento grafico e via! Un alto numero di copie vendute sarebbe stato comunque garantito, quindi perché mettere in discussione un concept di gioco già ben rodato e apprezzato? Morale della favola: *Dungeon Keeper II* ha venduto tanto e bene, e ha pure avuto le sue recensioni a favore (perché comunque di un bel gioco si tratta), ma non ha entusiasmato altrettanto il pubblico, specialmente i fan del primo titolo. Certo, la Cyberlore non è la Bullfrog, e non ha quindi modo di contare su di un nome che, per associazione di idee, può scaturire molti bei pensieri e ricordi nella mente di tanti videogiocatori.

Ed ecco *Majesty*. Il fratello povero del simulatore di male targato Bullfrog? Beh, no. Se da parte del team di sviluppo c'era l'intenzione di creare un gioco *DK*-style, sarebbe stato deleterio proporre il perfetto clone del fratello maggiore. Ma, avvantaggiati dalle aspettative deluse da *DKII*, la Cyberlore ha pensato bene che la via giusta da percorrere fosse quella di creare un gioco che, sulla carta, fosse associabile al blockbuster di casa Bullfrog, ma che in realtà rivelasse un feeling molto diverso e offrisse qualche variazione al tema. Che non guasta mai.

NOI, UOMINI DURI

Questa volta, è bene dirlo, saremo dalla parte dei buoni. Niente demoni biliosi e mietitori cornuti, ma paladini senza macchia, né peccato. In *Majesty* partiamo con una brava lista di missioni da compiere. Una mappa ce le identifica tutte, sotto forma di cittadelle da fondare nelle terre di Ardania (un po' come in *DK*, appunto, solo che qui manca la mitica voce simil-ZioTibia del primo *DK* a illustrarci il tutto). Ogni locazione/missione ha un suo diverso grado di difficoltà, e risolvendone alcune se ne sbloccano altre.

Il nostro compito sarà essenzialmente quello di creare la città perfetta per l'eroe standard, coi suoi bravi negozi, gilde, luoghi sacri e locali tipici. Questo per poter arrivare a disporre della nostra buona manovalanza eroica, con la quale contrastare il male incarnato che è laggiù, nell'angolo in basso a destra della mappa, sotto forma di quella apparentemente innocua comunità di contadini e ragni giganti. Non potremo controllare gli eroi di cui disporremo, non avremo modo di dargli ordini precisi, ma solo stabilire un premio da assegnare a chi "farà qualcosa". Decidere come e se farlo spetterà poi a loro.

Esiste forse un videogioco senza il suo bravo castello? O esiste forse un libro? E un film? E un hi-fi? E un tostapane?

Un uomo ratto all'attacco della villa dell'assessore. Ma si tratta di una seconda casa, quindi lo lasciamo fare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I nostri eroi hanno distrutto a colpi di daga un megacastello deluxe. Ammazza quanto picchiano questi .

La gilda dei maghi è molto... come dire... anni '70?

Quanta simpatia nel buon vecchio Lightning Storm!

Le costruzioni da poter erigere sono molte, più di trenta, e fra queste troviamo templi, gilde, biblioteche, osterie e cimiteri. Proprio come succede in *Dungeon Keeper*, ogni edificio ha delle sue specifiche funzioni e rende disponibili certi personaggi (eroi di diverse classi in questo caso).
Molte delle costruzioni sono inoltre upgradabili per due o più livelli, e se in una biblioteca di base si possono ricercare modesti incantesimi, incrementare la resistenza degli eroi alla magia e ridurre i costi della ricerca tecnologica, con una di secondo livello avremo modo di ottenere magie più potenti, che potremo usare noi, ma che potranno essere assegnate anche agli eroi. E a proposito di questi ultimi, c'è da ricordare che ognuno di loro accrescerà di livello a seconda delle proprie esperienze, che essenzialmente saranno combattimenti, esplorazioni di zone vergini, scoperta di tesori e distruzioni di edifici. Ma oltre agli eroi troveremo anche contadini e guardie, nonché una proto-versione degli odierni agenti del fisco e dei corrieri espresso.
Ogni uomo ha una vita propria, ed è davvero entusiasmante vedere questa fauna di paladini e popolani aggirarsi per la città che noi abbiamo creato, andando a rifocillarsi in una locanda o ad acquistare armi, armature, pozioni e oggetti di vario genere, al mercato o dal fabbro di fiducia. In questo senso sarà fondamentale investire dei fondi anche nella ricerca, questo per far sì che i nostri eroi possano contare sempre sulle attrezzature migliori, con le quali, nei ritagli di tempo e se ne avranno voglia, potranno difendere casa nostra dall'attacco di quell'orda di minotauri imbufaliti.
Eh sì, diversamente da *DK* qui non potremo punire o prendere per il bavero un eroe scansafatiche e spedirlo in prima linea. No, al massimo avremo modo di annunciare degli obbiettivi, come un edificio nemico da distruggere o una zona da esplorare, posizionando uno stendardo sopra di essi.
Starà poi all'eroe decidere se impegnarsi in una pugna o se invece fregarsene e continuare a ubriacarsi di Grog Plus nell'osteria all'angolo. Non esagero - o almeno non più di tanto - se dico che si finisce per affezionarsi a qualche sprite. Certo non scatta la sindrome *Jagged Alliance*, anche perché i vari personaggi non sono certo così differenziati, ma comunque si tende molto, durante il gioco, a seguire e a prendere in simpatia un certo eroe, uno che magari è tutto casa e osteria.

UN EROICO 2D

Majesty sfoggia un motore grafico completamente bidimensionale. Un gran bel 2D, che non fa rimpiangere (tutt'altro!) qualsiasi engine tridimensionale, di quelli coi loro bravi milioni di poligoni nonché effetti speciali a tutto spiano, come sembrano iniziare ad andar di moda anche in questo genere di gioco. Ogni edificio o unità è stata disegnata superbamente, con gran gusto e cura dei particolari. Senza parlare degli artwork del gioco volutamente e piacevolmente retrò nella loro essenzialità e pulizia, che ci riportano alla mente quelli di certi mitici titoli della Silmaris, come *Storm Master*, *Transarctica* o la trilogia di *Ishar*.
Forse le animazioni dei personaggi non sono proprio eccellenti, ma sembrano comunque migliori di quelle che avevamo avuto modo di vedere nella beta del gioco testata qualche mese fa. Non male anche l'accompagnamento musicale, di uno stile epico invero piuttosto sobrio, quasi sotto tono, molto piacevole, suggestivo e non invasivo. Verrebbe quasi da aggiungere "deresponsabilizzante". Gli effetti sonori invece sono abbastanza dimenticabili: basta provare a escludere la musica, per accorgersi di come questi non rendano assolutamente l'idea che vogliono rendere. Poco vari, mal campionati e soprattutto molto anonimi.
La giocabilità è molto alta, grazie anche a un'interfaccia praticamente perfetta, che riesce a non far pesare sul giocatore la complessità/completezza di *Majesty*.
Un'ottima longevità è poi garantita sia dal multiplayer (modem, seriale, TCP/IP, internet), sia dalla modalità di gioco "Freestyle", praticamente un generatore casuale di stage di gioco, in cui noi dovremo limitarci solo a stabilire dei parametri come il tipo di terreno, la forza del nemico, i nostri fondi iniziali e le condizioni di vittoria.
Apprezzabile anche l'intelligenza artificiale che fa muovere ogni personaggio, sempre elastica, varia e a tratti sorprendente.

Alessandro Gori

Lo sfarzo di un palazzo imperiale e attorno miseria e morte. *Majesty* è anche etica.

Il castello, il mercato, la torre di guardia, un forziere d'oro e un soldato che sbadiglia. Che gaia quotidianità.

PC COMMENTO

In bilico fra *The Settlers* e *Dungeon Keeper*, *Majesty* riesce davvero a conquistare il giocatore, vuoi per la sua ottima giocabilità, vuoi per i suoi grandi numeri (tipi di eroi, creature nemiche ed incantesimi). Un plauso alla Cyberlore per la grande cura dei particolari, e soprattutto per aver snobbato un motore 3D "all'avanguardia" in favore di un superlativo 2D, di quelli "come non se ne fanno più". *Majesty* può considerarsi un gioco ben riuscito sotto praticamente ogni aspetto, ma soprattutto divertente ed intrigante come pochi se ne vedono. Quindi, che importanza volete che abbia se forse non si distingue per originalità fra i titoli del suo stesso genere, mutuando aspetti ora dall'uno, ora dall'altro? A *Majesty* manca solo quello scatto di genio che lo renderebbe un must assoluto, perché per il resto è un gran bel gioco, da provare e invaghirsene.

80

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SHADOW WATCH

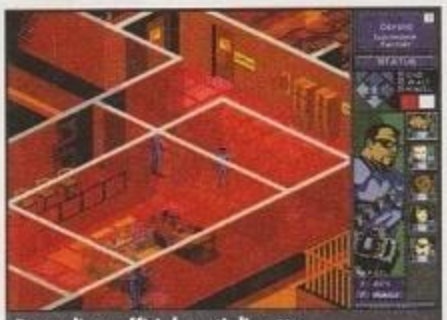
Personaggi e atmosfere da fumetto per questo elementare strategico a turni basato su personaggi scaturiti dalla vulcanica fantasia di Tom Clancy

INFO

Genere: Strategico
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Red Storm
Distributore: CD Verte
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: DirectX compatibile
CD-ROM: 32X
Spazio su HD: 650 MB


Pattugliare uffici deserti di notte sembra noioso, ma anche questo fa parte della normale amministrazione di un agente segreto.

La Terra è ormai sovrappopolata, inquinata, caotica. E' giunto il momento di trovare nuovi orizzonti, di colonizzare lo spazio. Tuttavia l'impresa è troppo costosa e impegnativa per essere affrontata da una singola nazione, quindi la maggior parte dei paesi del pianeta si unisce per appoggiare la creazione di una compagnia multinazionale con il compito di sviluppare il progetto.
Tale compagnia ha poteri e risorse eccezionali, adeguati al compito di costruire una stazione spaziale in pochi anni.
Ma, naturalmente, qualcuno non è d'accordo: terroristi, fanatici religiosi, leader politici di stati poco democratici, che odiano l'occidente, sono attratti dal progetto come insetti dal miele. I governi hanno troppa inerzia, dovendo rendere conto anche alla parte più retrograda dell'opinione pubblica, le forze di polizia sono impastoiate dalla burocrazia, i giornalisti non esitano a criticare e diffamare chiunque comunque e ovunque.
Così, la compagnia crea in segreto una squadra di specialisti, dedicata alla propria difesa e all'attacco dei nemici se necessario: la Shadow Watch.
Il gioco si dipana attraverso una decina di missioni tattiche (quindi con poche persone coinvolte e in spazi ridotti), la cui sequenza varia a ogni nuova campagna e in base alle scelte del giocatore.

STRATEGIA CHE PASSIONE!

Shadow Watch è uno strategico a turni con visuale isometrica, all'inizio di ogni missione il giocatore sceglie alcuni dei componenti la squadra e li guida entro il livello, sino alla conclusione. Dopo ogni missione i personaggi guadagnano punti esperienza da usare per accrescere le proprie specifiche abilità. I personaggi della SW sono sei: Ian Archer, il leader e coordinatore, combattente professionista pacato ma deciso, Lily Yu, vicecomandante ed esperta in arti marziali, efficace ove occorra agire nell'ombra e senza sparare, Bartholomew Berinsky, enorme massa di muscoli, micidiale con le armi pesanti e nel corpo a corpo, Rafael De Ariano, esperto di esplosivi e demolizioni, preferisce le granate alle pistole, Maya Knight, ex-marine, taciturna e fedele, dalla mira quasi infallibile, e infine Gennady Roshinko, hacker e tecnico di computer, l'unico che gira disarmato, ma che con sofisticati strumenti localizza il nemico anche se nascosto alla vista.
La campagna inizia in uno qualunque di tre scenari: Rio de Janeiro, Hong Kong, e un paesino russo, che contengono ciascuno sei ambienti. Prima di ogni missione si parla con i contatti locali: il dialogo è una sequenza di tre scelte tra tre risposte predefinite, in base alle quali il gioco decide dove e come dovremo agire. Le missioni sono di otto tipi: assaltare una locazione ad armi spianate, difendere un luogo con le armi, rapire una persona ostile eliminando i nemici, recuperare un ostaggio o un prigioniero, distruggere un edificio con esplosivo (si deve usare Rafael), entrare in un luogo per impossessarsi di un oggetto eliminando i nemici, rubare un oggetto senza farsi vedere né far scattare allarmi, piazzare di nascosto microspie in un edificio (si deve usare Gennady). La missione fallisce se uno dei membri della SW muore o se scattano allarmi ove previsto.
Nelle missioni successive i personaggi avranno capacità maggiori grazie ad abilità frutto di punti esperienza o resistenza ridotta se sono stati feriti. Esistono tre livelli di difficoltà, che determinano il numero e l'aggressività dei nemici. E' possibile consultare dossier sui

Nel tempio dei fanatici religiosi, gli adepti sono veloci e pronti a tutto: è bene alla fine di ogni turno far assumere ai personaggi la posizione di copertura, in modo che sparino automaticamente se qualcuno si avvicina.

I membri della Shadow Watch hanno tutti storie interessanti alle spalle, e come testimonia il disegno dalle pose esasperate in stile fumetto da supereroi, sembrano inarrestabili. E' possibile consultare i dossier personali dei personaggi per conoscere le loro abilità e scegliere quelli più indicati per ogni missione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Per capire contro chi ci stiamo muovendo nel gioco è presente una parte di documentazione dedicata ai vari gruppi o organizzazioni, che descrive la loro origine e le loro risorse. Spesso il profilo psicologico di un singolo individuo non basta a capirne le motivazioni, quindi abbiamo una descrizione delle attività delle organizzazioni con cui presumibilmente dovremo scontrarci.

personaggi della squadra, sui contatti, su organizzazioni ostili o amiche.

SI PRESENTA BENE?

La grafica è semplicistica. Nessuna sfumatura cromatica, nessuna rincorsa al realismo 3D, nessun esasperato conteggio di frame per secondo. I livelli sono da cartone animato, stilizzati, con pochi dettagli e spesso difficili da interpretare a colpo d'occhio sia per la scarsa risoluzione, 640x480 non modificabile, sia perché pareti e oggetti diventano semitrasparenti ogniqualvolta un personaggio si celerebbe alla nostra vista.
I personaggi sembrano usciti da un fumetto della Marvel: nei dossier li vediamo in uniforme blu con varie apparecchiature e armamenti, in disegni di buona fattura, mentre in azione sono troppo piccoli per avere dettagli di rilievo, seppur si distingua bene la loro orientazione e postura. I contatti e le porzioni di città nei dossier e nelle mappe sono disegnati con il medesimo stile.
Simpatiche le animazioni dei personaggi che si spostano da una cella all'altra, camminando o correndo, che alzano le armi, si inginocchiano, e si rialzano. Una nota di merito per il buon filmato introduttivo, che dà l'idea di quello che dovrebbe essere il gioco, come la sigla di un telefilm presenta rapidi spezzoni di situazioni e personaggi. Buona la colonna sonora, i brani sono un gradevole sottofondo all'azione, mentre gli effetti sonori si limitano a spari ed esplosioni. Presente qualche frase di circostanza dei personaggi durante l'azione, non molto comprensibile, ma i sottotitoli vengono in aiuto. L'introduzione alle missioni viene letta da una voce narrante, in inglese chiaro, ma piuttosto piatto.

E LA GIOCABILITA'?

Sembrerebbe che la giocabilità non debba presentare problemi, vista la struttura elementare del gioco, invece purtroppo alcune pecche dell'interfaccia rendono talvolta fastidioso il controllo della situazione.
Innanzitutto, il gioco ridisegna il cursore del mouse, ma purtroppo il punto focale del cursore è per errore nel centro della bitmap anziché nella punta della freccia, per cui o ci si abitua a puntare i pulsanti con il centro della freccia o, meglio, si disabilita questa opzione. I personaggi possono muoversi nelle quattro direzioni, avanzare diagonalmente o saltare avanti di due passi seguendo una griglia disegnata in tempo reale nei dintorni del personaggio attivo. Ma spesso i passaggi sono stretti corridoi o ci sono oggetti come tavoli che ostruiscono il percorso, e se un personaggio esaurisce i propri punti di movimento mentre altri sono dietro di lui in fila indiana, se questi hanno ancora possibilità di avanzare restano bloccati. Inoltre, bisogna sempre tenere d'occhio il conteggio dei movimenti fatti da un personaggio, perché alla fine della possibilità di azione di un personaggio il controllo passa automaticamente a un altro membro del team, e se ci si lascia distrarre dalla vicenda può capitare, specie agli inizi quando si ha poca pratica dell'interfaccia, di dare un comando di movimento non voluto al personaggio sbagliato. Il che significa che l'azione è lenta, frammentata, e sembra proprio di avere davanti un gioco da tavolo provvisto di dadi e caselle. Anche colpire i nemici è solo questione di probabilità, mediata dalle caratteristiche del personaggio e dalle posizioni nell'ambiente, mentre capire quanto un nostro personaggio è danneggiato non è per nulla immediato, non essendoci punti salute, ma una complicata combinazione di punti azione e morale. In sostanza, il gioco risulta davvero semplice e poco coinvolgente, tenendo conto che le varie missioni si riducono a girare in un insieme di stanze alla ricerca di un oggetto, come topolini da laboratorio in un labirinto cercano il formaggio, oppure ad aprire porte chiuse e sparare a tutti quelli che ci sono dietro, aspettando che compaia la scritta 'Mission Completed'.

Roberto Aresu

Entrare nelle fredde e buie caserme russe non è stato piacevole, e c'è la possibilità che qualche militare ben addestrato decida di usare le armi contro di noi.

PC Z COMMENTO

Shadow Watch è un prodotto mediocre. Un gioco strategico a turni che nella sua limitatezza e nella sua semplicità ricorda i vecchi giochi da tavolo con dadi e mappe, in cui l'emozione veniva più dalla fantasia del giocatore che dalla ricostruzione fisica di un ambiente.
Crediamo che oggi la maggior parte dei giocatori desideri qualcosa di più dall'intrattenimento videoludico.
Se lo stile dei disegni, e della grafica in generale, appare originale, non è sufficiente a colmare le lacune della trama troppo esile (e in fin dei conti fuori dal controllo del giocatore) e dell'interfaccia, come pure i lunghi e dettagliati dossier appaiono fini a sé stessi.

62

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EVOLVA

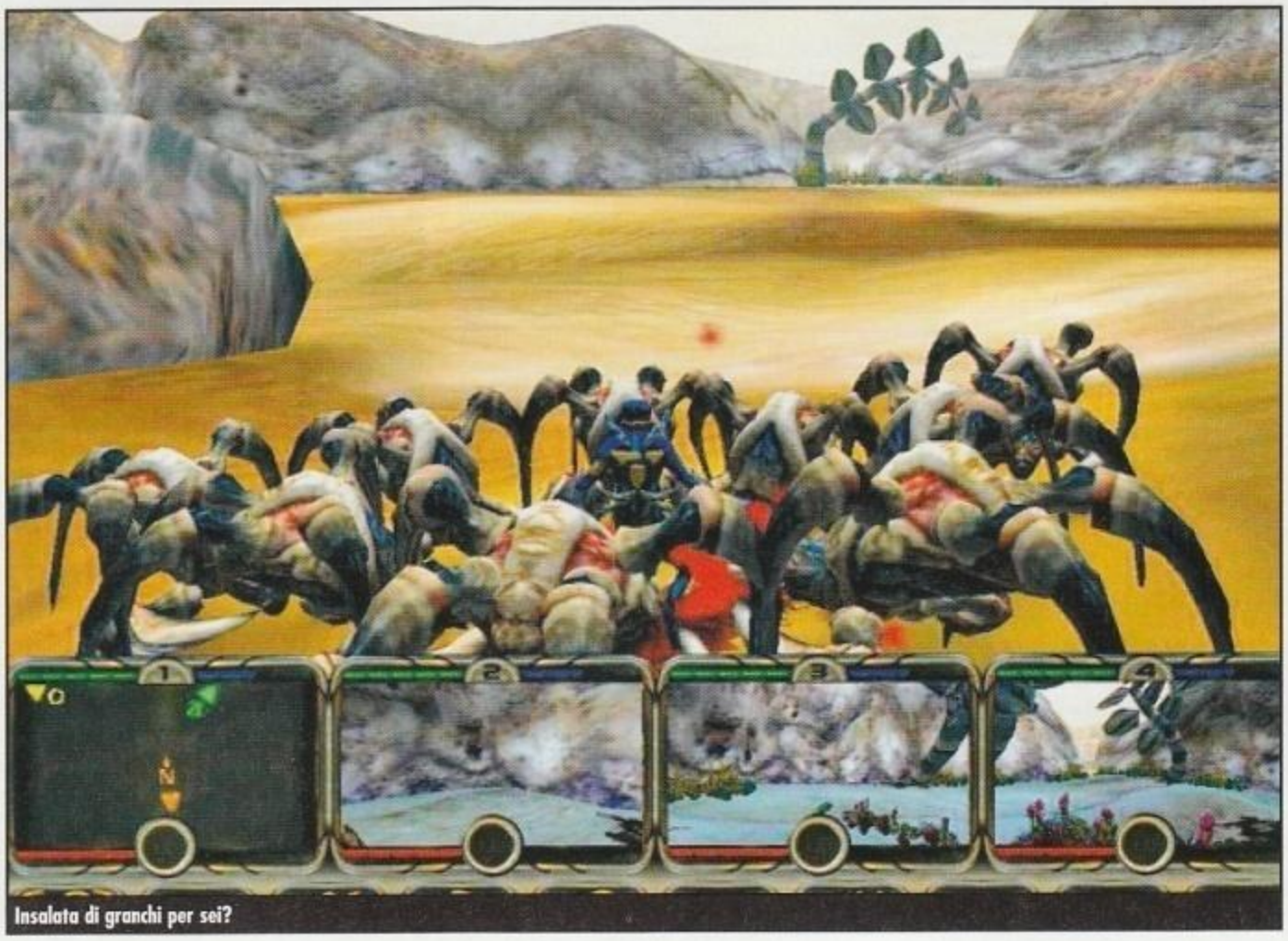
Se vi state chiedendo come nascono i bambini, sotto quale tipo di cavolo, forse per rimediare a questa confusione mentale è meglio se giocate un po' con il vostro PC...

INFO

Genere: Strategico/azione
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Computer Artworks
Distributore: Halifax - Tel. 02-413031
Prezzo: 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II
RAM: 128 MB
Grafica: DirectX 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 350 MB


Insalata di granchi per sei?

In un periodo dove l'originalità è un male da combattere a tutti costi, dove bisogna essere "politicamente corretti", dove clonizzare è il verbo, dove il marketing impone gusti e mode, nasce spontanea una domanda: ma cosa centra *Evolva* con tutto questo?

QUESTIONE DI ORIGINALITA'

Sinceramente me lo stavo domandando pure io e con me tutto il resto della redazione di PC Zeta: *Evolva* trasuda di originalità da ogni poro e porta un po' di novità nel mondo standardizzato e stereotipato dei videogiochi. Comunque, nessuno inventa nulla: in poche parole è quello che hanno fatto astutamente alla Computer Artworks nel creare *Evolva* che è sì un titolo originale, ma ricorda in molti frangenti vecchi giochi del passato recente dei PC. Non vi voglio assolutamente illudere: questo *Evolva* non è un prodotto facile da giudicare ed è il classico gioco per il quale si può provare un'attrazione viscerale o un'indifferenza profonda.
Alcuni di voi dopo averlo provato potranno liquidarlo semplicemente come un mero clone di *MDK* della Shiny con una grafica scintillante; altri lo ameranno alla follia entrando in simbiosi perfetta con gli alter ego mutanti che sono i protagonisti delle vicende di questa produzione targata Computer Artworks.
Questa precisazione andava fatta, e anche noi in redazione abbiamo avuto diverse opinioni in proposito, e non proprio concordanti... Nel presentarvi questa recensione, dove un breve consulto redazionale (il cosiddetto "gabinetto" di PC Zeta...) ho deciso di tenere un atteggiamento piuttosto neutrale, cercando di evidenziare i punti a sfavore e quelli a favore di questa produzione piuttosto controversa e soggetta a diverse interpretazioni.

La grafica è spettacolare.

QUESTIONE DI FEELING

Allora, *Evolva* è un gioco veramente originale/geniale? Possiamo fregiarlo del termine "rivoluzionario" tanto caro ai programmatori, auto celebratisi come i salvatori del panorama videoludico per PC? Possiamo considerare questa produzione Computer Artworks come un qualcosa di assolutamente innovativo, geniale; però in più di un'occasione ho avuto la sensazione di mix o di una "shakerata". Prima ipotesi: secondo il mio modesto parere, gli sviluppatori e i game designer hanno preso diversi elementi comuni di *MDK* e li hanno aggiunti alla struttura di gioco che avevano in mente, mescolandoli con qualche altro componente preso da uno strategico in tempo reale (*Syndicate*???), farcendo il tutto con una grafica di grande impatto (grazie alla GeForce).
Il risultato è nel complesso un buon ibrido dalla cosmesi visiva notevole, dall'azione strategica con una buona componente tattica (non troppa però...) e una certa "monotonia". Tesi avvalorata dal fatto che un paio dei programmatori appartenenti al team di sviluppo provenivano dalla Bullfrog e avevano fornito un contributo consistente nello sviluppo di giochi come *Syndicate Wars* e *Dungeon Keeper*. Seconda ipotesi: *Evolva* nasce come gioco creato ad hoc per dimostrare a tutto il mondo le enormi potenzialità delle schede 3D

Un'esplosione terribile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli alieni sono pericolosissimi!

I paesaggi sono vari ma troppo pastellosi.

della nuova generazione, in particolare della GeForce creata dalla Nvidia. Infatti, il demo dimostrativo del suddetto titolo viene dato in bundle con diverse schede che si avvolgono del famoso chipset.

NON CI CAPISCO PIU' NULLA...

Ma la verità dove sta? Probabilmente, e come spesso accade, sta esattamente nel mezzo: esigenze commerciali di marketing coniugate a idee innovative dei programmatori... Infatti, se siete dei veterani dei videogame, troverete sicuramente *Evolva* un buon mix di diversi stili di gioco ma, sotto sotto, non vi troverete nulla di particolarmente rivoluzionario...

Io stesso la prima volta che l'avevo visto lo avevo semplicemente liquidato come un *MDK* moltiplicato per quattro: poi nel provarlo per questa recensione, devo ammetterlo, mi sono in parte ricreduto... I miei dubbi sono indirizzati soprattutto a livello longevità, in particolar modo sulla struttura di gioco che alla lunga non appare in grado di galvanizzare il giocatore, finendo con l'annoiarlo con le "solite" cose di routine.

Altro punto debole mi è sembrato il multiplayer: ma qui le mie impressioni potrebbero essere traviate dalle sessioni abituali a *Quake 3 Arena*... Dopo queste disquisizioni pseudo filosofiche sulle origini non troppo "nobili" di *Evolva*, direi che è il momento di passare ad analizzare il gioco in sé, le sue potenzialità e i suoi difetti.

La storia che fa da cornice a questo gioco non è nulla di eccezionale a livello di trama e ricalca in pieno il canovaccio tipico del genere strategico in tempo reale mescolato a uno shooter 3D. Noi, al riparo su una bellissima astronave, siamo i comandanti di un gruppo di quattro Genohunter (mutanti) pronti a combattere il terribile Parassita che ha deciso di riprodursi, lasciando tracce di sé su tutti i pianeti della galassia.

Dopo una stupefacente presentazione in FMV, rimarrete con l'acquolina in bocca per diverso tempo pregustando l'azione contro quella incommensurabile "schifezza" aliena. Le sequenze video sono di livello assoluto, sicuramente d'atmosfera e sembrano essere tratte da un film di fantascienza. Quindi un plauso al gruppo di artisti che hanno elaborato e montato questo gioiello visivo. Non contenti, alla Computer Artworks hanno deciso di fare le cose in grande e vi basterà dare uno sguardo al comparto grafico preposto per strapparsi i capelli: con una GeForce gli effetti di luce, le esplosioni sono assolutamente fantastici. Beh, direte voi, con il magico chipset della Nvidia è facile strabiliare noi poveracci... Anche con una più "umana" Voodoo3 o con qualsiasi altra scheda di una nuova concezione il risultato complessivo è degno di nota. Gli unici appunti che mi sento di muovere sono a livello cromatico: la scelta dei colori è un po' troppo indirizzata verso il "pastelloso" e l'effetto nebbia non è un granché. In generale i livelli creati dai programmatori ci sono sembrati in alcuni casi privi di mordente, forse, un po' troppo abbandonati a se stessi, denotando in alcuni casi l'assenza del proverbiale fuoco sacro dell'ispirazione. Dopo aver costatato che l'apparato visivo fa il suo dovere in modo più che efficace, quindi ci conviene ritornare alla storia vera e propria, anima di questo gioco. Il buon Parassita ha deciso di espandersi, e allora noi, con i

GENI MUTANTI

Il Genohunter rappresenta il prototipo del soldato del futuro ed è in grado di adattarsi e assumere qualsiasi forma in pochi secondi; inoltre è capace di estrarre materiale genetico da qualunque sostanza che assorba. In questo modo può manipolare il proprio DNA e mutare così la propria forma fisica. La grande innovazione consiste nel poter acquisire abilità e caratteristiche proprie dei nemici, in modo da riuscire ad avere una superiorità. In questo modo si potranno realizzare milioni di possibili combinazioni e, di conseguenza mutazioni, che permetteranno ai Genohunter di progredire. Inizialmente i vostri eroi avranno solamente "mani nude" con le quali dovranno affrontare i terribili parassiti. Per apprendere nuove facoltà e nuove armi, i Genohunter devono assorbire i resti dei nemici uccisi. Quando questa fase di assorbimento è stata completata, potrete mutare geneticamente il soldato prescelto. Le capacità che potrete "ereditare" si suddividono in "gene attributo" e in "gene arma". Nel primo caso queste qualità dovranno essere assorbite da creature indigene; nel secondo invece si dovranno abbattere molti parassiti. Una volta che avrete ottenuto l'agognata arma, dovrete potenziarla costantemente, e grazie all'ausilio di un raggio che può essere ulteriormente caricato, si potranno realizzare attacchi speciali. Sono presenti nel gioco dieci differenti tipi di armi con livelli multipli di potenziamento. Ogni membro del vostro team d'assalto è monitorato da quattro barre colorate che vi mostreranno lo stato di salute, l'energia dell'arma, la carica del raggio e il numero di mutazioni disponibili (fino a un massimo di dieci).

Ci stanno attaccando...

Siamo in fase di mutazione?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Chi sarà mai questo simpaticone?

Qualche frutto particolare...

nostri fedeli Genohunter, dovremo impedire che ciò accada. Noi, al comando di una squadra di quattro creature mutanti, ci troveremo ad affrontare la pericolosa "bestia", potendo contare su una straordinaria peculiarità: la mutazione genetica.

L'idea alla base di *Evolva* è l'evoluzione stessa degli esseri gestiti dal giocatore: infatti, durante le missioni, sconfiggendo altre creature potremo assorbire il loro codice genetico ottenendo mutazioni a nostro vantaggio.
In questo modo potremo sviluppare il nostro essere secondo le esigenze: estraendo un particolare tipo di Dna potremo alterare alcune caratteristiche basilari delle nostre creature. Se vogliamo incrementare la velocità, potremo modificare questo parametro.

Un simpatico animale da proteggere.

La stessa cosa vale per tutte le abilità specifiche dei nostri Genohunter; è un peccato che questa "mutazione genetica" sia stata resa semplicemente schiacciando un tasto... Comunque, sono possibili milioni di possibili combinazioni, aspetto che conferisce al gioco maggiore appeal e consistenza a livello longevità.

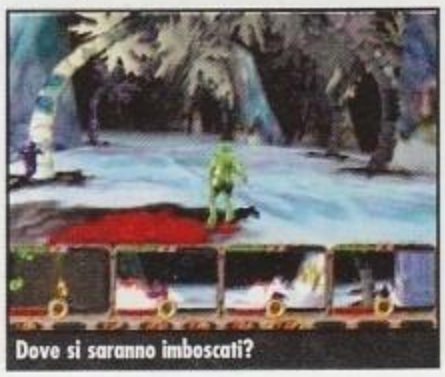
MA CHI SONO GLI X-MEN?

Quindi la possibilità di equipaggiare con geni le nostre creature conferisce maggiore spessore anche dal punto di vista prettamente strategico: se dovete raggiungere una postazione a una determinata altezza e il vostro Genohunter non ce la fa, allora dovrete potenziare la sua abilità in salto.
Comunque, i quattro membri della vostra squadra saranno intercambiabili e si riveleranno utili nelle più disparate situazioni: infatti, avrete a disposizione il "forzuto" per i massacri totali e per aprire strade bloccate, il "cervellone" per capire da dove i nemici attaccano e pronto a reagire efficacemente, il tipo "agile" per sfuggire in qualche situazione delicata e il "veloce" utile per tendere imboscate. Starà a voi sfruttare e creare la giusta combinazione per risolvere le situazioni più intricate e infuocate.
Sappiate che i vostri soldati potranno bruciare superfici infiammabili, spostare pietre e sciogliere il ghiaccio. Il gioco è diviso in livelli e ogni missione è collegata a quelle precedenti: in alcuni casi dovrete proteggere una mandria di bestie indifese, in altri dovrete divertirvi a massacrare le terribili e schifose creature del Parassita.
Il sistema di controllo è molto immediato e facile da gestire: potrete controllare un solo Genohunter se vorrete, o tutta la squadra utilizzando appositi tasti scorciatoia. Si dovranno utilizzare diverse strategie come attacchi di gruppo, accerchiamenti e ritirate strategiche.
L'intelligenza artificiale delle creature di *Evolva* è buona: infatti, la CPU è sempre pronta ad affondare il colpo nel caso che i nostri Genohunter siano in difficoltà. Se avrete un membro della squadra in pessime condizioni, le creature avversarie fiuteranno la sua debolezza e cercheranno di accerchiarlo per finirlo. La visuale è in terza persona e con la semplice rotazione del mouse si potrà selezionare l'inquadratura che più aggrada o utile negli scontri diretti.

SYNDICATE

Dopo aver giocato a *Evolva*, sono andato alla ricerca dei possibili giochi che hanno ispirato questa creazione. Non riesco tuttora a spiegarne il motivo, ma oltre a *MDK* mi è venuto in mente l'accoppiata *Syndicate/Syndicate Wars* della Bullfrog. Il primo titolo, uscito nel lontano 1993, ottenne un successo strepitoso grazie a un'ambientazione cyberpunk perfettamente riuscita, alla visuale 3D isometrica tipica dei giochi della Bullfrog (*Populus* su tutti...) allo straordinario spargimento di sangue, alla pianificazione tattica e alla prontezza dei riflessi richiesta. Per quanto riguarda la gestione delle telecamere, il mio primo pensiero è andato a *Hired Guns*, un vecchio gioco di ruolo creato dalla Psygnosis per Amiga con un'ambientazione pseudocyberpunk (che sta per tornare su PC fra qualche mese Nd Matteo). Insomma, il gioco della Computer Artworks ci ha fatto fare un bel ripasso di storia dei videogiochi!

I ragni dispongono di raggi micidiali...


Dove si saranno imboscati?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Abbiamo arrostito qualche simpaticone...

Gli effetti di trasparenza sono molto buoni.

Avrete comunque a disposizione quattro webcam che monitoreranno costantemente la situazione degli altri membri della squadra. Guidare il team biogenetico è una sfida molto interessante e una buona coordinazione si rivelerà dote essenziale per proseguire nel gioco. Le missioni sono state predisposte seconda una difficoltà crescente e in alcuni casi dovrete letteralmente impazzire per portare in salvo la vostra squadra. Il cruento spettacolo offerto da *Evolva* è farcito da una buona dose di sangue, che scende in abbondanza conferendo un colore "caldo" al paesaggio circostante. Gli scontri vi attanaglieranno e calamiteranno la vostra attenzione: questi maledetti alieni parassiti sono veramente infami... Inizialmente, vi divertirete a vagare per i paesaggi fantasiosi/fantastici creati dai ragazzi della Computer Artworks, ma dopo un po' vi chiederete perché non abbiano aggiunto questo o quest'altro. Insomma, il titolo dimostra una buona potenzialità in single player; nell'ambito multigiocatore sia in rete locale, sia via Internet non ci ha entusiasmato. Sono state sviluppate 9 apposite mappe per i deathmatch, ma finirete ben presto a mutare il vostro Genohunter e a vagare per questi pianeti misteriosi cercando l'avversario. La novità più eclatante in questo settore è rappresentata dalla possibilità di scambiare il proprio mutante di fiducia via Internet e di giocare con la propria creatura, forgiata da numerose missioni in single player. Graficamente abbiamo testato *Evolva* alla risoluzione 800x600 su un Pentium III 500 MHz dotato di Voodoo3 ed equipaggiato con 128 MB di Ram: il risultato era buonissimo... Con una scheda basata su GeForce, come ampiamente previsto, esplosioni, nebbia volumetrica e la fluidità generale hanno dato responsi ottimi. Se non disponete di hardware aggiornatissimo, per gustare questo gioco vi servirà solamente un Pentium II, una vecchia Voodoo1 e 64 MB di RAM.
Nulla di clamoroso da segnalare per quanto riguarda il comparto sonoro che fa onestamente il suo dovere: menzione speciale per i grugniti dei Genohunter quando sono feriti.

Raffaello Rusconi

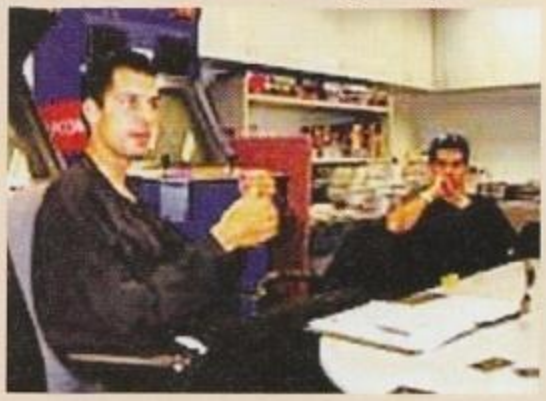
PCZ COMMENTO

Come nella recensione, la stessa opera di mediazione è stata effettuata anche in sede di votazione. Pur riconoscendone l'originalità, il fascino nascosto, come avrete potuto comprendere dal leggere questa recensione, il buon *Evolva* non è un titolo assolutamente facile da comprendere e giudicare. E anche in questo caso la verità sta nel mezzo: ad alcuni il voto sembrerà basso, ad altri sarà eccessivo.... Fate vobis... In un periodo di idee povere, forse vale la pena di superare l'empasse iniziale facendo uno sforzo per studiare attentamente il gioco proposto dalla Computer Artworks. Nel complesso, a parte il concetto geniale delle milioni di mutazioni possibili, *Evolva* mi è sembrato un buon titolo a cui un po' di varietà in più, sia nelle missioni sia nelle ambientazioni "colorate", avrebbe sicuramente giovato. Comunque, è un titolo da provare.

83

MDK

La californiana Shiny capitanata da Dave Perry deve il suo successo commerciale grazie alle gesta del verme *Earthworm Jim* che spopolò anni fa sia sul Megadrive, sia sul SNES. Il suo debutto in ambito PC avvenne con *MDK*, un titolo che ridefinì nel 1997 il genere dei giochi 3D. Il titolo del gioco fece scervellare migliaia di redazioni per cercare di capire che cosa volesse dire quella sigla. Inizialmente si pensava significasse *Murder Death Kill*; oggi a distanza di tre anni e in attesa di *MDK2* abbiamo scoperto che le tre lettere non erano altro che le iniziali dei personaggi... L'unicità di questo titolo era la sua principale fonte attrattiva che si segnalava per l'enorme varietà dei sei livelli creati dal geniale team di Dave Perry. In un mondo animato da texture e da poligoni, il protagonista – Kurt – era impersonato da uno sprite bidimensionale animato. Ciò che rendeva *MDK* un gioco speciale era l'azzeccato design dei livelli, ricchi d'azione e di sfide sempre nuove; molto importante nella stessa economia di gioco era la scelta dell'arma giusta per ogni situazione. Senza rendersi conto venivamo risucchiati in quest'avventura che poneva la Shiny anni luce avanti alla concorrenza sul piano tecnico. Comunque, Dave Perry e soci non si sono fermati a *MDK*: entro qualche mese dovremmo vedere finalmente l'incredibile e attesissimo *Messiah* che sta lottando con *Daikatana* per il titolo di "fantasma" del mondo dei videogiochi... Oltre al deludente *Earthworm Jim 3D*, *MDK 2* dovrebbe vedere la luce tra breve grazie agli sforzi della Interplay che se ne assicurata i diritti per la realizzazione.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WILD WILD WEST

Un'altra licenza cinematografica approda nel variopinto mondo dei giochini elettronici. Ci siamo calati per voi negli scomodi panni di Kevin Kline e Will Smith...

INFO

Genere: Avventura
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: SouthPeak Interactive
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: DirectX compatibile con 4 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Non è ormai raro vedere film di successo approdare alla trasposizione videoludica, e così anche Wild Wild West, "filmone" della scorsa stagione cinematografica, ha dato alla luce questa avventura, abbastanza atipica per la verità. La storia che fa da sfondo al gioco cerca di riassumere un po' le atmosfere a metà tra il western, il noir e la fantascienza che caratterizzavano il film con protagonisti Kevin Kline e Will Smith (reduce da campioni di incassi come Man in Black e Indipendence Day). La trama si dipana seguendo le indagini dei due protagonisti, a partire dall'assassinio di Abramo Lincoln, alla scoperta di un complotto che ovviamente non sto qui a svelarvi (altrimenti che avventura sarebbe?).

UN'AVVENTURA CHE NE VALE DUE

Ho detto che, come avventura, *Wild Wild West* è un po' atipica, e in effetti ha i suoi elementi di originalità. Il motore grafico utilizzato non è nulla di particolare, in quanto sfrutta fondali pre-renderizzati e personaggi poligonali, esattamente come visto in altri titoli più blasonati (*Grim Fandango*, ma anche *Resident Evil*), con la differenza che, mentre i fondali sono di ottima fattura, i personaggi lasciano un po' a desiderare; soprattutto per quel che riguarda le animazioni e la quantità di poligoni sembrano appena passati sotto un autocarro... Le inquadrature, ovviamente, sono fisse, e cambiano abbastanza raramente; il passaggio da un'inquadratura all'altra è comunque abbastanza fluido e i tempi di caricamento si fanno apprezzare per brevità. Detto questo, vediamo in cosa invece *Wild Wild West* si differenzia dalla concorrenza; innanzitutto ciascuno dei due personaggi che useremo ha un approccio differente all'ambiente di gioco, e in particolare: il personaggio interpretato da Will Smith è decisamente più incline all'uso delle armi, e si troverà spesso e volentieri a doverle usare, mentre lo scienziato interpretato da Kevin Kline ripudia, per così dire, le armi, a favore del raziocinio. Ci troveremo così di fronte e a due "modus operandi" abbastanza diversi: nel caso di Jim West alla classica risoluzione di enigmi e rompicapo si aggiunge la necessità di una buona mira, e nella fattispecie di una certa abitudine all'uso del mouse come strumento di puntamento (per i giocatori di *Quake III*, rassegnatevi a non sbagliare un colpo...), mentre nei panni di Artemus Gordon non dovremo fare altro che analizzare oggetti, combinarne tra loro, dedurre, obiettare, intuire. Immaginate quindi il gioco come suddiviso in due sottogiochi: uno un po' alla *Resident Evil* (ma moooolto più rilassato) e l'altro decisamente più sul filone classico dei punta-e-clicca.

Un bel set di armi è quello che ci vuole! Beh, dipende dalle armi...

Il poligono di tiro: probabilmente la parte più inutile del gioco.

MI CHIAMO WEST... JIM WEST!

L'avventura prende avvio dentro il vagone di un treno, che rappresenta poi la "base operativa" dei due protagonisti, e sul treno dovremo tornare alla fine di ogni capitolo per rilassarci e fare il punto della situazione. Ognuno dei due personaggi ha il suo vagone personale, con dentro tutto ciò che può servirgli; nel vagone di Jim, non a caso, ci sta un utile armadietto con dentro un bel po' di armi, qualcuna convenzionale, qualcun' altra un po' meno. E' anche possibile recarsi a un poligono di tiro per esercitarsi con la mira (e per far crudelmente fuori quattro inermi galline). Ma sarà anche possibile reperire altre armi durante il gioco veramente strambe e fantasiose. L'accento messo sulle armi non vuol dire però che il nostro irruento Jim non sappia usare la testa, e non dimentichiamoci del resto che

Ingegnoso: quelli non ci vedono e noi passiamo indisturbati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

sempre di un'avventura grafica stiamo parlando. Anzi, gli enigmi che ci troveremo a risolvere nei panni di Jim rappresentano proprio un classico esempio di "uso di oggetti" nelle avventure. Da questo punto di vista l'interfaccia è chiara e semplice da usare: con la mano sinistra si usano gli oggetti, con la destra le armi. L'inventario è rappresentato da una capiente borsa, e il puntatore del mouse indica sempre con puntualità il tipo di azione che si sta svolgendo: muoversi, osservare, usare.
Durante il gioco vedremo ogni tanto apparire l'icona di un diario; ciò accade quando Jim ritiene di dover fare un riassunto della situazione, o quando qualcosa di particolare cattura la sua attenzione. Se pensiamo di esserci bloccati, un'occhiata al diario ci illumina spesso sul da farsi.
Ogni volta che completiamo una corretta sequenza di azioni segue solitamente una sequenza filmata che ci mostra il risultato delle nostre fatiche. Un appunto sui filmati: nonostante possa sembrare il contrario, in realtà sono realizzati con lo stesso motore grafico del gioco, e il risultato non fa di certo gridare al miracolo. Non mancano, ovviamente i dialoghi: anche qui, nulla di particolare né da lodare né da rimproverare, raggiungono il loro scopo e nulla più.

Qua il mistero si infittisce: che sono questi strani simboli per terra?

MI CHIAMO ARTEMUS (PURTROPPO)

Nei panni del saccente dottor Gordon, dall'accento impeccabilmente "british", ci troveremo invece a ripudiare l'uso della forza bruta in favore di tutta una serie di gadget. Per chi non avesse presente la pellicola di origine, l'avventura è ambientata in una specie di west iper-tecnologico, dove l'uso delle macchine a vapore ha raggiunto vette che nella realtà sono state appannaggio di ben più evolute tecnologie.
Gli strambi aggeggi del dottor Gordon richiamano quindi in tutto e per tutto questo stile un po' da archeologia industriale, e l'effetto è onestamente piacevole e divertente. Ogni volta che il dottor Gordon si troverà di fronte a qualcosa da osservare inizierà a parlottare tra se e se, svolgendo quindi quell'opera raziocinante che evidentemente gli è più congeniale. L'interfaccia di gioco è identica a quella di Jim West, con la differenza che al posto delle armi troviamo i preziosi strumenti di Artemus.

CHI VUOLE SPARARE AL PRESIDENTE?

Abbiamo dunque visto come i due protagonisti operino sempre separati, ma questo non vuol dire che non si tengano in contatto: tra i tanti accessori del nostro treno c'è una specie di proto-registratore, che permette a Jim e ad Artemus di lasciare registrate al compagno le informazioni preziose di cui è entrato in possesso. A qualcuno di voi questa macchina non sembrerà poi tanto originale, e in effetti ricorda molto da vicino lo sfortunato prototipo del geniale Thomas Edison, che pensava con la sua invenzione di velocizzare il lavoro d'ufficio. Bastò sostituire i dischi ai cilindri *et voilà*: eccoti inventato il grammofono! A ogni modo, non sarà questa l'unica macchina veramente esistita e "rivisitata" che troverete lungo l'avventura.
In conclusione, *Wild Wild West* si presenta sicuramente con le carte giuste per non deludere i fan della pellicola da cui è tratto, e anche qualche "avventuriero" alle prime armi. La realizzazione tecnica è discreta e la trama si lascia gustare senza troppi intoppi.
Per il resto, beh... non possiamo di certo affermare di trovarci di fronte a una nuova pietra miliare del genere; chi di voi è cresciuto a "pane e *Monkey Island*" difficilmente troverà qualcosa di esaltante in questo titolo, che del resto non pretende forse nemmeno di competere con i capolavori della LucasArts.

Sebastiano Pupillo

L'interno dei vagoni è piuttosto lussuoso e appariscente.

"Chi va la?" Una scena dal filmato introduttivo.

PC2 COMMENTO

A parte i giudizi più o meno personali, non si può negare che *Wild Wild West*, nel portarsi dietro lo strambo mondo del film, acquisti decisamente in personalità e non sfiguri, per lo meno a prima vista, di fronte a titoli ben più blasonati. Purtroppo, e come si suol dire non è una novità, raramente i giochi su licenza assurgono al rango di capolavori, concentrandosi più sul fumo che sull'arrosto. Nel nostro caso, ci troviamo di fronte ad un gioco "onesto", ben realizzato e senza pecche evidenti, con una grafica piacevole e un buon parlato nei dialoghi. La sua immediatezza lo rende decisamente consigliato ai neofiti del genere.

78

http://www.oldgamesitalia.net/

INVICTUS IN THE SHADOW OF OLYMPUS

Allora vediamo... Rossi l'ho sentito già ieri... Sì, ecco... Esposito, elencami gli irregolari della seconda e dimmi come si costruisce la perifrastica passiva!

Eroi alle prese con una sorta di gigante di muco. O è forse Hulk?

INFO
Genere: RPG/RTS
Casa: Interplay
Sviluppatore: Quicksilver Software
Distributore: Halifax
Prezzo: 86.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: SVGA 2 MB (DirectX 6.0 o superiore)
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 370 MB

Si è pensato di scomodare anche Omero per offrire una storia interessante al gioco dei Quicksilver (già sviluppatori dei due divertenti capitoli di *Castles* e del discreto *Conquest Of The New World*). Le vicende di *Invictus*, infatti, prendono il via proprio da dove termina l'Odissea.
Ma cosa si dice là nell'Olimpo dopo il ritorno di Ulisse da donna Penelope d'Itaca? Beh, Athena, Dea della guerra e della saggezza, è più felice che mai per le tante vittorie dell'ottimo Odisseo, e la nostra già in tempi difficili era stata l'unica fra le divinità a seguire le gesta di questo coraggioso ma sfortunato mortale. Era arrivata perfino a vantarsi con gli altri Dei della propria capacità di poter evolvere qualsiasi semplice uomo fino a renderlo un Eroe di epiche proporzioni. Ma Poseidone, che là nel Monte Olimpo non è certo l'ultimo arrivato, non crede in questo presunto talento di Athena. Certo, dice lui, Ulisse ha superato mille insidie da vincente, ma se è riuscito a sopravvivere è solo perché il Destino ha voluto così, e non certo per merito di Athena, che non riuscirebbe mai, da sola, a rendere eroica un'anima che non lo è. Ma nelle parole di Poseidone, c'è in realtà un guanto di sfida: riuscirebbe Athena a creare un nuovo Eroe, se la vita o la morte di tutti gli uomini dipendesse dalla riuscita o dal fallimento di questa impresa?
Athena non ci pensa due volte ad accettare questa scommessa: un Eroe? Sia fatto! Poseidone, sprezzante e sicuro della propria posizione, decide anche di agevolare Athena in questa sua disperata scommessa, e di mettere a fianco dell'anima semplice prescelta, un paio di veri Eroi, che almeno, così dice il Dio del mare, potranno ritardargli di un poco una comunque sicura morte. E' superfluo dire che, naturalmente, prenderemo noi le redini del mortale in questione. E il suo scopo andrà ben al di là dal salvare una cittadella in pericolo o dal ritrovare un potente artefatto che se fosse caduto nelle mani sbagliate bla bla bla... No, questa volta si parla di diventare un Eroe, un Semi-Dio. Anche perché l'alternativa è la distruzione di tutta la razza umana. Un plot ambiziosetto, vero?

E CAPITAN AMERICA DOV'E'?

Invictus si presenta come un ibrido fra il genere dei giochi di ruolo e quello degli strategici in tempo reale. Forse il titolo che gli è più simile è il bel *Myth* (e il suo seguito) della Bungie, e questo non tanto per il feeling del gioco, quanto per le situazioni che spesso ci troveremo ad affrontare, dove è più la tattica che la strategia a essere utile. Si inizia con la costruzione di un party, composto da due Eroi e da uno o più mortali (fino a quattro).

Sento odore di grigliata...

Potremo scegliere i primi da un gruppo di dieci figure mitiche sia di origine greca sia romana.
Troveremo, infatti, personalità più o meno note quali Ercole, Ippolita, Icaro, Orione, Atlanta, Perseo, Achille, Aracne, Cadmus ed Elettra. Una volta sceltene un paio, avremo a che fare con una sorta di ufficio di collocamento di aspiranti Eroi.
Troveremo qui una lista di uomini da poter assumere e, a nostra scelta, ogni elemento "comprato" potrà esser inserito fra le riserve o direttamente nel party di gioco.
Durante l'avventura avremo poi naturalmente modo di incontrare NPC che si aggregheranno al nostro party. Nella fase iniziale invece, potremo costituire le nostre forze assumendo uomini scelti fra cavalieri, spadaccini, arpionatori, arcieri, centauri e scheletri. Interessante è il fatto che, proprio come in *Myth*, dovremo prestare una buona dose di attenzione a quella che sarà la costituzione del party, che dovrà essere perfettamente bilanciato, senza particolari mancanze e composto da uomini del tutto complementari l'uno con l'altro. Tuttavia, oltre a essere sicuramente opinabile la scelta di tale commistione di classi e razze, ancora più discutibile è la possibilità

Scenario brullo e, invero, un po' inquietante.

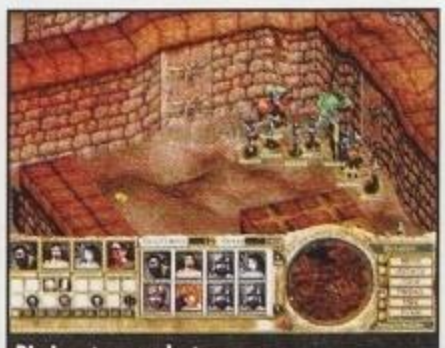
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I miei uomini contro i soldatini verdi di Army Men?

di "upgradare" i componenti del party (ma non gli Eroi) durante il gioco. Con lo svolgersi dell'avventura, infatti, saremo premiati con dei pezzi d'oro una volta portata a termine una missione, ucciso un nemico o scoperto un tesoro. Queste ricchezze potranno essere impiegate per far crescere i nostri uomini nei campi che noi sceglieremo, fra attacco, difesa e allenamento fisico. Chi ha giocato anche una sola volta a *Carmageddon* potrà notare in tutto questo una triste similitudine.
Una volta arrivati al gioco vero e proprio, potremo notare come gli elementi RPG di *Invictus* stiano in realtà, nel bene e nel male, più dalla parte di *Diablo* che di *Ultima*. L'interazione è davvero ridotta all'osso e non si fa molto di più che mazzulare bestiacce qua e là.
I nostri uomini, oltre che camminare, attaccare e interagire con elementi dello scenario quando ne è data la facoltà, potranno nascondersi, pattugliare una zona e mettersi in riga. I dialoghi con gli NPC sono, per quanto ben strutturati e non particolarmente tediosi, solamente dei poco naturali e prevedibili monologhi, e anche la meccanica di gioco risulta essere piuttosto ripetitiva. Per fortuna c'è una buona elasticità nel compimento di campagne e missioni, e questo garantisce, più che una buona giocabilità, una certa rigiocabilità.
L'aspetto grafico delude abbastanza, dando una percepibile impressione di precarietà, causata da una traballante unione di voxel, elementi 3D e sprite 2D. Certo, è possibile ruotare e zoomare a piacimento ogni ambiente, ma credo che pochi avrebbero sentito davvero il bisogno di un motore di questo tipo se il gioco fosse stato completamente in 2D. Apprezzabile l'ambizione insomma, meno il risultato. Certo è che i difetti, pur se piccoli, sono tanti, ma nonostante questo, *Invictus* riesce a essere, a modo suo, abbastanza divertente.
Non che sorprenda o che appassioni, ma si lascia tranquillamente giocare, vuoi per il gustoso kitsch di una trama da peplum all'italiana, vuoi per una difficoltà medio-bassa del gioco, vuoi per una modalità multiplayer che supporta fino a quatto giocatori, via modem, rete locale o Internet.

Un infernale ramarro gigante che si abbevera ad una fontana di sangue umanoide. Tenero.


Dieci contro uno. Lo trovo equo.

Non si può certo dire che i Quicksilver abbiano lesinato quanto a sangue.

Ci si diverte ad incontrare nuove razze e classi, a sperimentare diversi assetti di combattimento, a provare l'efficacia dei pochi, ma azzeccati incantesimi di cui dispongono gli Eroi.
Niente di clamoroso e originale, ma solo un titolo dignitoso, che si gioca forse un po' per inerzia, ma che finisce per essere almeno piacevole. Tra l'altro *Invictus* è pure abbastanza avvicinabile, grazie anche a un tutorial che, pur se abbastanza superfluo, risulta sempre dettagliato e completo.
Alla fine il grosso problema di questo titolo è quello di arrivare nei negozi proprio dopo *Ultima IX*, *Planescape* e *Nox*, e soprattutto alla vigilia dell'uscita di tanti altri attesissimi RPG. Insomma, in questo momento chi vuol giocare a un gioco di ruolo ha modo di scegliere fra pochi, ma buoni titoli, e difficilmente andrà a investire la stessa cifra per *Invictus*, un giochino si divertente, ma non certo all'altezza della concorrenza. Forse sarà diverso quando questo titolo uscirà in versione budget.

Alessandro Gori

PC2 COMMENTO

Ci sono RPG che possono risultare divertenti, posto che uno ne accetti degli indubbi limiti.
A me è successo con *Rage Of Mages*, ed ecco che mi capita ora con *Invictus*. Non si tratta del classico gioco che si fa amare od odiare, come spesso succede in un genere che meno di altri accetta mezze misure. Al contrario, *Invictus* potrà risultarvi abbastanza piacevole, se va bene, o noiosetto, nel caso peggiore. Non è di quei giochi che, nel bene e nel male, ti cambiano la vita. In una parola: potabile. Magari provatelo prima di acquistarlo.

65

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEOCRACY

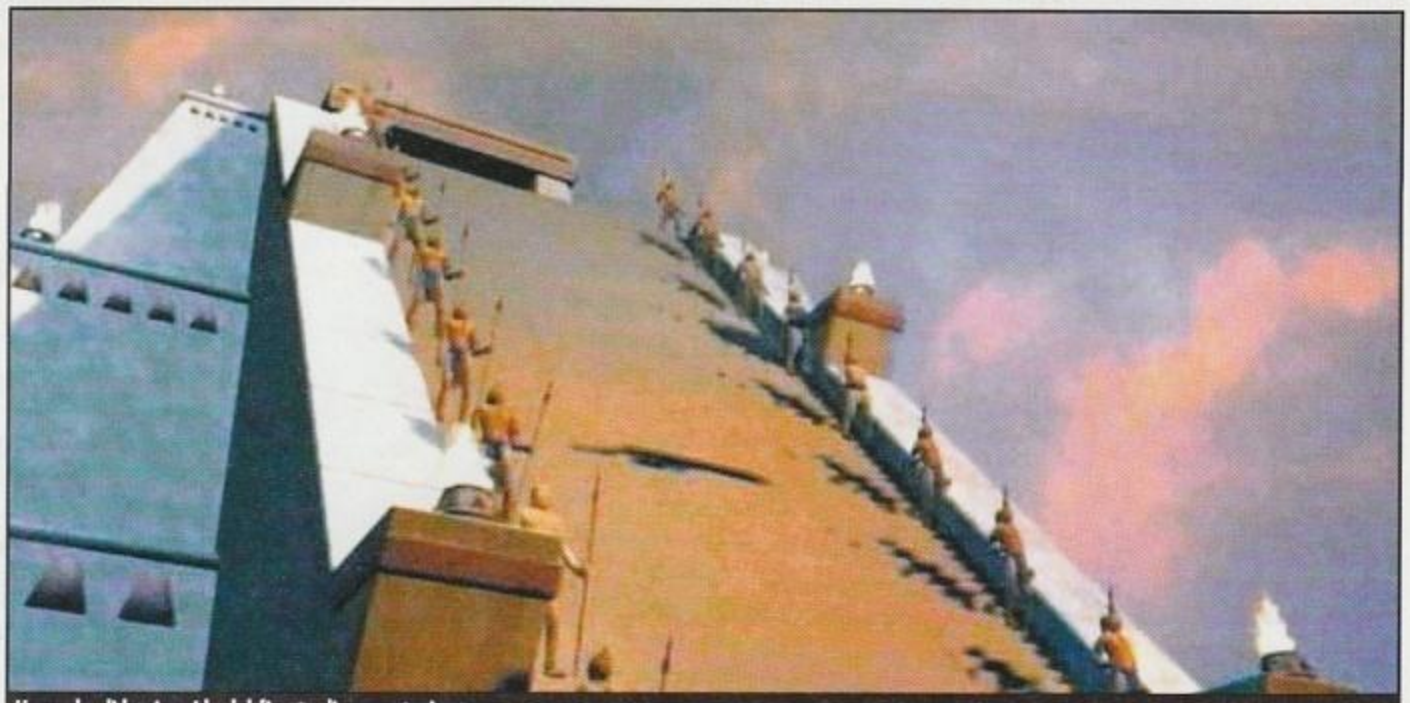
Un altro strategico in tempo reale? Bah... Somiglia ad *Age of Empires*? Lo compro!

INFO

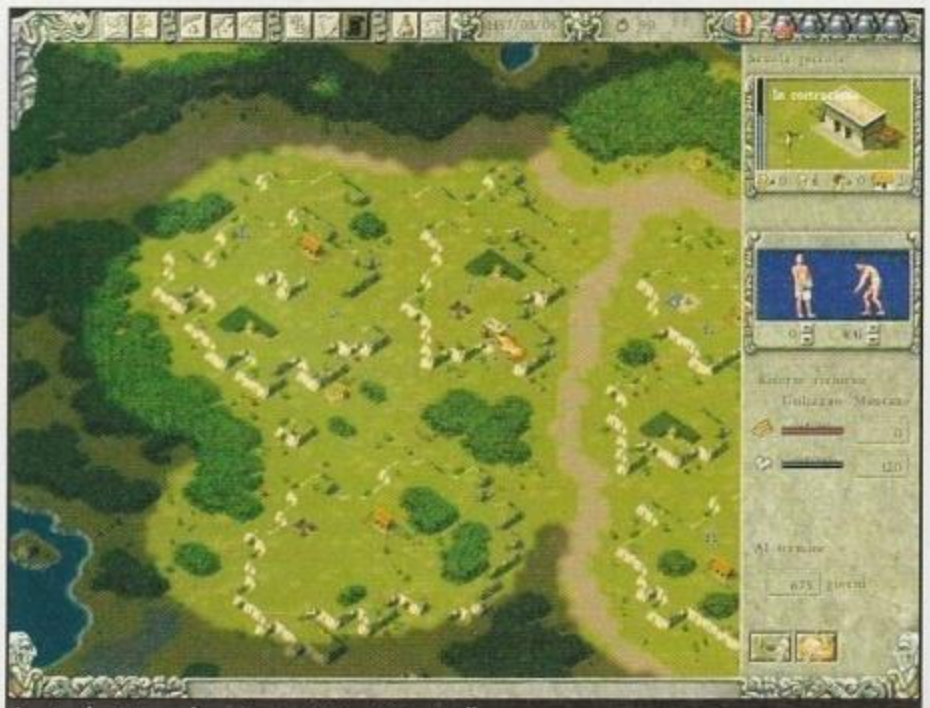
Genere: Strategico real-time
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Philos Interactive
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98 o Linux
Processore: Pentium 233 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: 800x600, 16 bit di colore
CD-ROM: 10x
Spazio su HD: 200 MB


Una splendida piramide dal filmato di presentazione.

Sullo scorso numero di PCZeta ebbi l'onore e l'onere di scrivere la preview di un gioco molto promettente: *Theocracy*, per l'appunto, degli ungheresi Philos Interactive. Il gioco ha finalmente visto la luce nella sua incarnazione definitiva (publisher la Ubi Soft) e si appresta a scendere agguerrito in campo, rivale diretto di titoli ben più blasonati quali *Seven Kingdoms II* e *Age of Empires II*. Va subito detto che alla pari dello strategico di casa Microsoft, *Theocracy* privilegia l'accuratezza della ricostruzione storica alle spesso sin troppo fantasiose rielaborazioni di Trevor Chan e del suo "multirazziale" *Seven Kingdoms*. In questo caso ci troveremo, infatti, a condurre un unico e fiero popolo, gli Aztechi, alla conquista e al mantenimento della libertà, contro orde di nemici vicini e lontani. La mole documentaristica a cui i programmatori si sono evidentemente appoggiati ha dell'incredibile, vista la sicurezza e il dettaglio con cui sono riprodotti edifici, abiti, fregi e quant'altro. Come nella miglior tradizione degli strategici 2D la visuale è isometrica dall'alto, a tre livelli di zoom, e permette di gustarsi appieno la magnificenza della grafica e delle animazioni. Senza scomodare i blockbuster di cui sopra, basta dare un'occhiata a questo titolo per capire che i ragazzi della Philos, in quanto ad engine grafici bidimensionali, ci sanno davvero fare. Raramente ho avuto modo di osservare una tale cura dei dettagli unita a un'eccellente fluidità delle animazioni e dello scrolling. Ma andiamo con ordine...


La visuale più comoda per tenere tutto sotto controllo.

COMINCIAMO BENE...

Il filmato di presentazione ci introduce subito a uno degli aspetti più interessanti e cruenti del gioco, ovvero i sacrifici. Sebbene un po' sgranato, arriva comunque a destinazione il messaggio: se c'era una cosa che gli Aztechi non mancava, quella era il fanatismo religioso. Mettiamoci una pietra (tombale) sopra e proseguiamo. Innanzitutto il gioco è tutto piacevolmente tradotto in italiano, compreso l'esaustivo tutorial e le narrazioni d'intermezzo. Le modalità di gioco sono due, entrambe introdotte degnamente da filmati, briefing, racconti e chi più ne ha più ne metta. La prima è costituita da un "pattern" di otto missioni, mentre la seconda racchiude in un unico filo narrativo quella che dovrebbe essere la "campagna" principale del gioco, in cui guideremo gli Aztechi alla conquista delle altre civiltà, nonché alla definitiva cacciata dei *conquistadores*. Sull'aspetto longevità, quindi, bisogna dire che *Theocracy* non teme la concorrenza, anzi quasi la sovrasta per cura nei dettagli e completezza. Gli aspetti di gestione dell'economia e degli scambi commerciali tra province sono stati anch'essi ottimamente curati, e rendono questo titolo divertente da giocare già così, senza bisogno di far guerra a nessuno (tattica poco utile visto che, dopo un po', qualcuno muoverà comunque guerra a noi).

La mappa generale delle provincie. In alto è visibile la barra per far scorrere il tempo.

ALLA RICERCA DELLA MAPPA

Come detto poc'anzi la visuale è isometrica a tre livelli di zoom, più un quarto riassuntivo della situazione di tutte le province. Da quest'ultimo quadro è possibile fare avanzare il tempo, più o meno velocemente, spostare le carovane e gli eserciti, richiamare le schermate riassuntive delle province in nostro possesso. Come avrete intuito, quindi, nonostante l'appartenenza a uno specifico genere, *Theocracy* ha un modo tutto suo di interpretare il concetto di "tempo reale" (abbastanza simile, per la verità, a quanto visto nel mediocre *Braveheart*), che ne rende la giocabilità,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo tizio non promette nulla di buono...

comunque, profondamente diversa da quanto visto finora. Per costruire, per esempio, una scuola, dovremo impostarne l'edificazione nella mappa della provincia, assegnare gli schiavi e i capomastri, facendo nel frattempo attenzione alle risorse disponibili, quindi passare alla mappa della regione, mettere il tempo in "play" e aspettare che la costruzione sia ultimata. Un apposito sistema di messaggistica provvede a tenerci informati, nel frattempo, se qualcosa va storto (possono esaurirsi le risorse, o può sopraggiungere una carestia). Nella mappa della provincia, il tempo è quindi, per così dire, congelato.
Come si ripercuote tutto ciò sulla giocabilità? Beh, di primo acchito direi molto bene, visto che non ho mai amato l'eccessiva frenesia che spesso toglieva (dal mio personalissimo punto di vista) non poca profondità strategica a titoli comunque splendidi, come il già citato *Age of Empires*. In *Theocracy* c'è tutto il tempo di pensare, programmare e costruire, nella nostra bella mappa a tempo bloccato. Una volta mossa guerra a qualcuno, però, non si può più tornare indietro (idem se un nemico ci invade); abbandonare il campo di battaglia equivale insomma a perdere (tipico orgoglio azteco?). Del resto, si capisce sin da subito che la frenesia non è il punto forte di *Theocracy*: in pratica ogni cosa va impostata manualmente, e non c'è molto spazio per gli automatismi. E qui, purtroppo, veniamo ad un punto dolente; una ferita aperta (o un tallone d'Achille, fate voi) che sembra non risparmiare, con le dovute eccezioni, l'intero genere degli strategici: l'intelligenza artificiale.

SU, VAI AVANTI TU...

Come già accennato, in *Theocracy* c'è poco spazio all'autonomia decisionale del nostro popolo, e questo purtroppo si riflette in modo abbastanza drammatico sulle routine di intelligenza artificiale, in special modo (e si capisce...) durante le battaglie.

Senza lama è impossibile trasportare materie prime da una provincia all'altra.

Non mi lancerò adesso in filippiche contro questo o quel modo di programmare l'IA nei videogiochi, ma una cosa è certa: se uno dei miei uomini sta a un palmo di naso da un guerriero nemico, che gli tira instancabilmente frecciate alla schiena, e non si gira neanche a guardarlo, preferendo morire così, come un cretino, beh, c'è qualcosa che non va. O ancora, se dopo aver faticosamente messo gli uomini in formazione (a proposito, il menu delle formazioni in battaglia è completissimo), scopriamo che basta l'assegnazione di un obiettivo per farli andare nel panico, disintegrando l'ordine della formazione, anche qui, qualcosa non va.
Sembra, ogni tanto, che qualcosa funzioni e vada per il verso giusto, ma ciò che accade una volta,< spesso la volta dopo inspiegabilmente non accade più, come se gli eserciti recepissero gli ordini un po' a caso.
Problema insormontabile? Niente affatto! Basta seguire la regola d'oro degli strategici: mettere su un esercito imbattibile e andare fare brutalmente scempio degli avversari. Qui purtroppo si arena l'originalità che fino ad adesso soffiava indisturbata nelle vele di *Theocracy*: come in qualunque altro strategico la forza bruta la fa sempre da padrone. In cosa risieda questa forza, se nelle lame o negli sciamani, poi, è un altro discorso e qui la trama e l'ambientazione prendono decisamente il sopravvento sulle pur evidenti lacune di programmazione.

COLOMBO, CHI ERA COSTUI?

La trama di *Theocracy* ci porterà infatti dritti dritti nelle fauci degli spagnoli, ai quali dovremo rispondere con ben più di un paio di lame affilate. Ai loro ordigni a base di polvere pirica risponderemo con l'unica arma che gli dei ci hanno concesso: la magia! A parte i problemi all'intelligenza artificiale di cui sopra, i programmatori ungheresi sono riusciti a ricreare con grande maestria l'atmosfera e il funzionamento della società azteca, basata quasi esclusivamente sull'obbedienza e l'osservanza religiosa e ruotante attorno a figure mistiche-ggianti quali gli sciamani. Dalla corretta gestione dell'economia e delle risorse di "mana" (che non saprei definire altrimenti, se non come "quantità di energia mistica accumulata"...) dipenderà praticamente l'esito delle nostre fatiche, visto che senza il favore degli dei sarà difficile avere la meglio sugli avversari gestiti dalla CPU. A proposito di avversari, da segnalare anche la presenza di una sezione dedicata al multiplayer su Internet, tramite il protocollo TCP/IP.

Sebastiano Pupillo

Senza pietre da scavare è impossibile costruire alcunchè.

PCZ COMMENTO

Nonostante le già segnalate pecche nelle routine di intelligenza artificiale, *Theocracy* merita comunque l'attenzione degli appassionati del genere: l'impegno profuso nell'accuratezza della ricostruzione storica e sugli aspetti religiosi lo rendono, comunque, originale, a dispetto del gameplay "classico" e della grafica bidimensionale. Peccato solo che tra sei mesi un ciclone chiamato *Warcraft III* avrà già sconvolto le nostre vite...

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLDIER OF FORTUNE

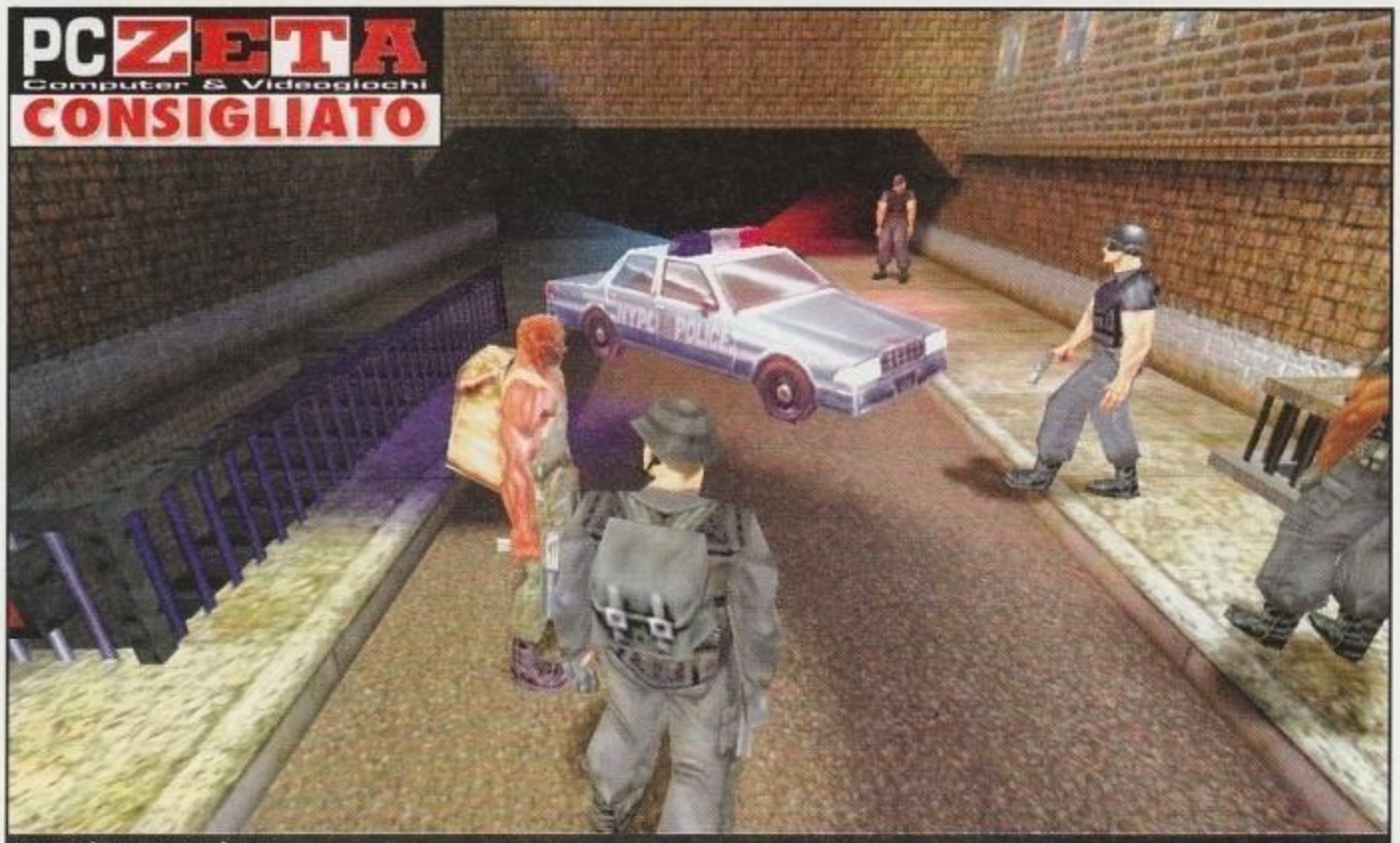
I tempi delle magie di *Heretic 2* sono ormai lontani, ma la classe della Raven Software brilla più che mai nello sparatutto più bello e violento che la storia dei videogiochi ricordi...

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Activision
Sviluppatore: Raven Software
Distributore: Leader – Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

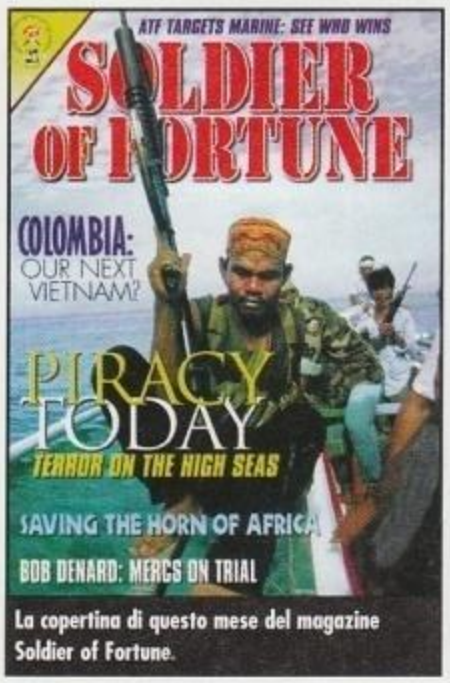
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 333 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda 3D OpenGL compatibile
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 400 MB



New York, tutto inizia da qui...

Uno dei giochi più attesi del 2000 è giunto nei negozi fortunatamente senza grandi ritardi (si permetta quest'appunto, visto come va il mercato moderno dei videogiochi; giusto per sparare sulla Croce Rossa, recentemente si rumoreggia di un nuovo slittamento per *Daikatana*: si parla del 2001...). Il ciclone *SoF* è in vendita e certamente è solo questione di tempo, prima che l'ignorante bomba della polemica sulla violenza "insita" nel suddetto, esploda fragorosamente sulla stampa quotidiana, nei telegiornali, nei talk show, nelle chiacchiere da bar... "Ignorante" avete letto bene e non è un aggettivo messo a caso: qui si tratta di una grossa questione d'ignoranza.
Chi scrive e molti di quanti stanno scorrendo queste righe a causa della comune, sana passione per i videogiochi, sono decisamente stanchi nel vedere che questo passatempo (tanto per essere noi stessi ingenerosi nel definirlo), nonostante si sia fatto strada da fenomeno di nicchia a realtà di massa, debba ancora subire la violenza di quella massa ancor più grande, grigia e benpensante capace di classificarlo alternativamente (secondo le necessità del momento) come "cosa da bambini" o "distillato di tutte le violenze e i mali", continuando a negare che un oggetto frutto della creazione di decine o a volte di centinaia di menti non può che trascendere le categorie estreme e banali sopra citate e necessariamente deve posizionarsi altrove, più in alto: senza scomodare i discorsi sull'arte, il videogioco, ormai giunto a una fase di intrinseca maturità, continua a non trovare il giusto spazio di collocazione nel comune pensare e scontrarsi drammaticamente, almeno in Italia, con un cultura dominante (e dominata dai mass media generalisti) capace di associare indistintamente alla parola videogioco i volgari "videopoker" o delle gemme come *Final Famtasy VIII* o il qui presente *SoF*.
Se questa non è ignoranza... Ignora, poi, la realtà delle cose chi mette all'indice un titolo come il qui presente, solo perché contiene scene di efferata violenza, mettendo in tal modo una pietra tombale sulla capacità di discernimento che alberga nelle menti di centinaia di migliaia di giocatori adulti: la violenza, oltre ad essere una drammatica realtà che accompagna la storia dell'uomo e che per questo inevitabilmente vuol essere narrata in tutte le forme di espressione creativa umana, ha fatto da cornice a innumerevoli opere, che senza di essa non sarebbero state tali: v'immaginate Guernica senza quello smembramento di corpi che la pervade? E Full Metal Jacket? Senza la narrazione di tutta quella violenza, sarebbe ugualmente quel devastante pugno nello stomaco anti-guerra, anti-militarismo? Con ciò non si vuole fare di *SoF* un paladino del pacifismo, perché non lo è, ma semplicemente si vuole sottolineare come la scelta di visionare, leggere interagire con espressioni di violenza pura, fa parte delle competenze di una mente sana e adulta (la maggior parte pare...) e da questa scelta d'interazione, come nel caso di Full Metal Jacket (o della crudezza di Schindler's List) può anche scaturire un monito o un insegnamento capace di farci migliori.
Lo ripetiamo, *Soldier of Fortune* non si eleva a tanto, e non è certamente fra i videogiochi con velleità artistiche o anche indirettamente morali, però è un progetto onesto, e con estrema onestà intellettuale merita di essere trattato.



La copertina di questo mese del magazine Soldier of Fortune.

Della serie "le donne non si toccano neanche con un fiore...".

ISTRUZIONI PER L'USO

I maestri della Raven Software, dismessi i panni di paladini dell'entertainment fantasy, hanno deciso di fare un gioco che narrasse la dura realtà di un mercenario e hanno scelto di realizzare il tutto al meglio delle loro possibilità espressive: consci di ogni potenziale impatto del lavoro che stavano per portare sul mercato, hanno dotato il gioco di un lucchetto virtuale che permette di selezionare quattro diversi livelli di realismo: deselzionando ogni contenuto violento *Soldier of Fortune* si trasforma in uno spa-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

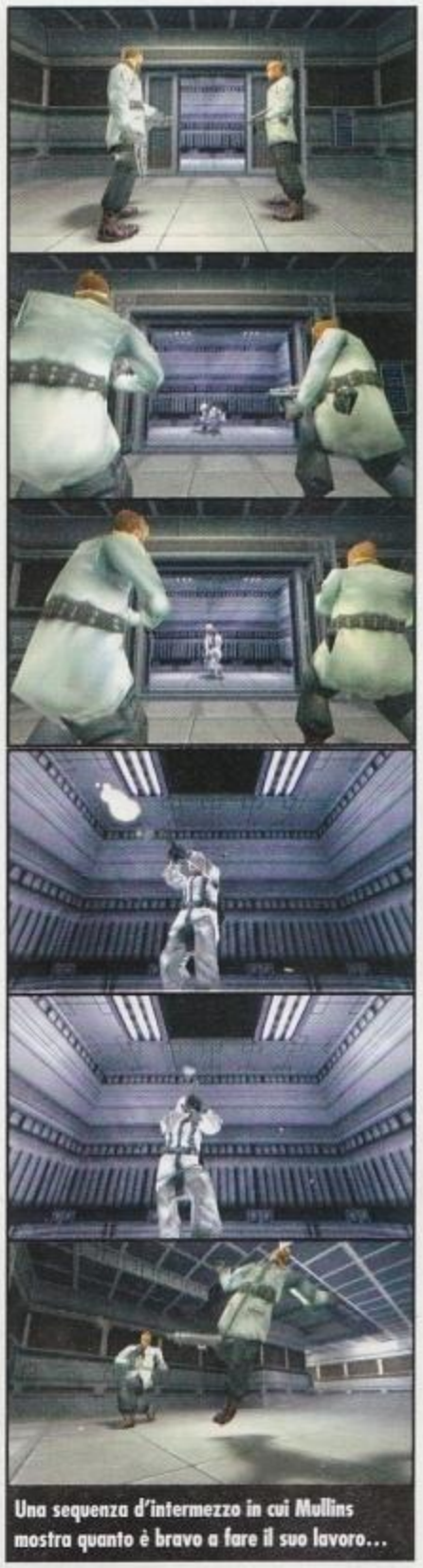
John Mullins in tenuta adatta al pungente freddo siberiano.

ratutto del tutto asettico, sterilizzato che presenta lampi di luce e nessun graffio nelle zone d'impatto dei colpi, quasi che i personaggi nel gioco avessero corpi in titanio purissimo.
Giocato in tal modo, lo shooter 3D che più si avvicina a *SoF*-nonviolento è quel giocattolone per famiglie chiamato *Nerf ArenaBlast* e, in confronto, sparatutto 3D come *Quake III Arena* o *Unreal Tournament*, svettano fra i campioni dell'ultraviolenza pura.
Il produttore del gioco, l'Activision, ha fatto valutare il titolo dell'ESRB e ha posto sulla confezione il verdetto espresso da quest'ente di selezione contenuti: l'indicazione data è *"Mature"* con descrizione aggiuntiva *"Animated Blood & Gore, Animated Violence"* che secondo la scala ESRB indica un titolo adatto a un pubblico adulto, dai 17 anni in su a causa della presenza di contenuti animati di estrema violenza (la voce di commento *"Animated Blood & Gore"* calza a pennello su *SoF*; secondo la scala dell'ESBR significa *"Animated/pixilated or cartoon like depictions of mutilation or dismemberment of body parts"*). Con tutto ciò, a parere di chi scrive, lo scorso 28 marzo *Soldier of Fortune* si è potuto presentare sugli scaffali dei negozi italiani nel modo più trasparente e onesto possibile: ora è chiaro che se un gioco così dichiaratamente indirizzato a un pubblico adulto (l'unico in grado di approcciarlo correttamente e di apprezzarne pienamente i tocchi di classe che in esso non mancano), finisce nelle mani di un bimbo, questo è un problema che va oltre il gioco in se e che piuttosto fa riferimento all'ignoranza di chi compra un titolo del genere e lo sbatte allegramente sul PC del figlioletto o di chi, magari, al figliolo affibbia un "centone" per farlo star tranquillo, senza curarsi dell'uso che ne farà. Infine, per concludere con un ultimo spunto l'ampia parentesi sulle questioni sociali che potenzialmente circonderanno *SoF*, scriviamo un promemoria: non appena scatterà (e succederà...) il primo caso di polemica per un ragazzino che gioca con *SoF*, ricordiamoci di andare a vedere chi ha comprato il gioco: probabilmente si finirà nella casistica sopra citata o con altrettanta probabilità in un terzo caso, quello dell'acquisto di un anonimo, in-nessun-modo-garantito cd dorato... Ma questa è altra ignoranza e altra storia...

Il cannone a microonde in azione, in modalità primaria.

LA RECENSIONE IN TRE RIGHE

Soldier of Fortune è uno di quei giochi che PC Zeta ha seguito fin dagli inizi, dedicandogli grande spazio e attenzione: grazie a news, prime immagini, anteprime, un affezionato lettore di queste pagine dovrebbe conoscere ogni aspetto di questo titolo: a beneficio di questi aficionado, diciamo immediatamente che *SoF*, conferma pienamente le aspettative emerse in fase di attesa/anteprima e si colloca senza ombra di dubbio ai vertici della classifica degli sparatutto 3D tradizionali (per intendersi quelli con impianto classico con gioco singolo e multiplayer – non va certo confrontato con gli shooter a vocazione solo multiplayer come *QIII Arena* o *Unreal Tournament*).
Per tutti quelli che invece aprissero oggi queste pagine o che in passato avessero sorvolato su tutte quelle immagini di teste che schizzavano via ecc., è meglio fare qualche passo indietro e narrare cos'è *Soldier of Fortune*.


Una sequenza d'intermezzo in cui Mullins mostra quanto è bravo a fare il suo lavoro...

UN MESTIERE COME UN ALTRO, UN GIORNALE COME UN ALTRO, UN TEAM COME UN ALTRO...

Soldier of Fortune è, prima ancora di essere un videogioco, un modo d'essere, uno stile di vita, un mestiere, probabilmente lontanissimo dalla maggior parte delle nostre quotidianità, ma si tratta pur sempre una realtà viva e attiva di questo mondo. I soldati di ventura, i mercenari sono da secoli una presenza costante ovunque ci sia una guerra o qualche "affare sporco" da sistemare con la forza: guardando al passato, basta citare i lanzichenecchi di manzoniana memoria, mentre nel presente, Kossovo, Iraq, Medio Oriente sono fra i luoghi caldi da dove, di tanto in tanto, giunge notizia di qualche "blitz" portato a termine da corpi speciali non ben identificati. Di

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

queste e di altre realtà di contorno (armi, tattiche da combattimento et similia) narra ogni mese un magazine americano, presente anche in Italia nelle edicole meglio fornite: il suo nome è Soldier of Fortune e presenta un logo assolutamente identico a quello che troverete sulla scatola di *SoF*. Sciogliamo subito il dilemma su quale dei due sia venuto prima (uovo o gallina? magazine o gioco?): *Soldier of Fortune* è, fra le tante definizioni possibili, anche un gioco su licenza, non di un film, di un personaggio, ma di un giornale, quello sopra citato, dal quale prende il marchio e l'ispirazione per l'atmosfera generale. Un secondo tassello importante nella genesi di *SoF* è un baffuto tipino (da non sottovalutare) in carne e ossa, chiamato John Mullins un consulente militare con un curriculum di missioni in zone calde da far spavento. Non vogliamo dire altro di Mullins se non che è lui ad aver fornito alla Raven l'ispirazione per il protagonista del gioco, nonché tutti gli elementi di supporto che hanno reso possibile l'estremo realismo delle situazioni implementate in esso. Per altre rinofrmazioni vi rimandiamo a PC Zeta di gennaio 2000 in cui brilla, nel contesto dell'anteprima di *SoF*, un'indimenticabile intervista a John Mullins in persona. Terzo pilastro del DNA di *Soldier of Fortune* è rappresentato dalla Raven Software, il geniale gruppo che l'ha sviluppato: tacciati ingiustamente in

Lo Shop consente di riarmarsi al meglio fra una missione e l'altra e di leggere il briefing delle prossime azioni da compiere.

passato di essere un team "bravo solo a campare sul lavoro degli altri" (essendo licenziatari storici degli engine 3D della id Software) già con *Heretic 2* e ancor di più con *SoF*, hanno dimostrato l'estrema bravura nel saper trarre dalla grezza materia di base (il motore di gioco di *Quake II*) dei capolavori moderni, attualissimi, capaci di far impallidire il progenitore da cui traggono parte del codice genetico.

IL MEGLIO DEL MEGLIO

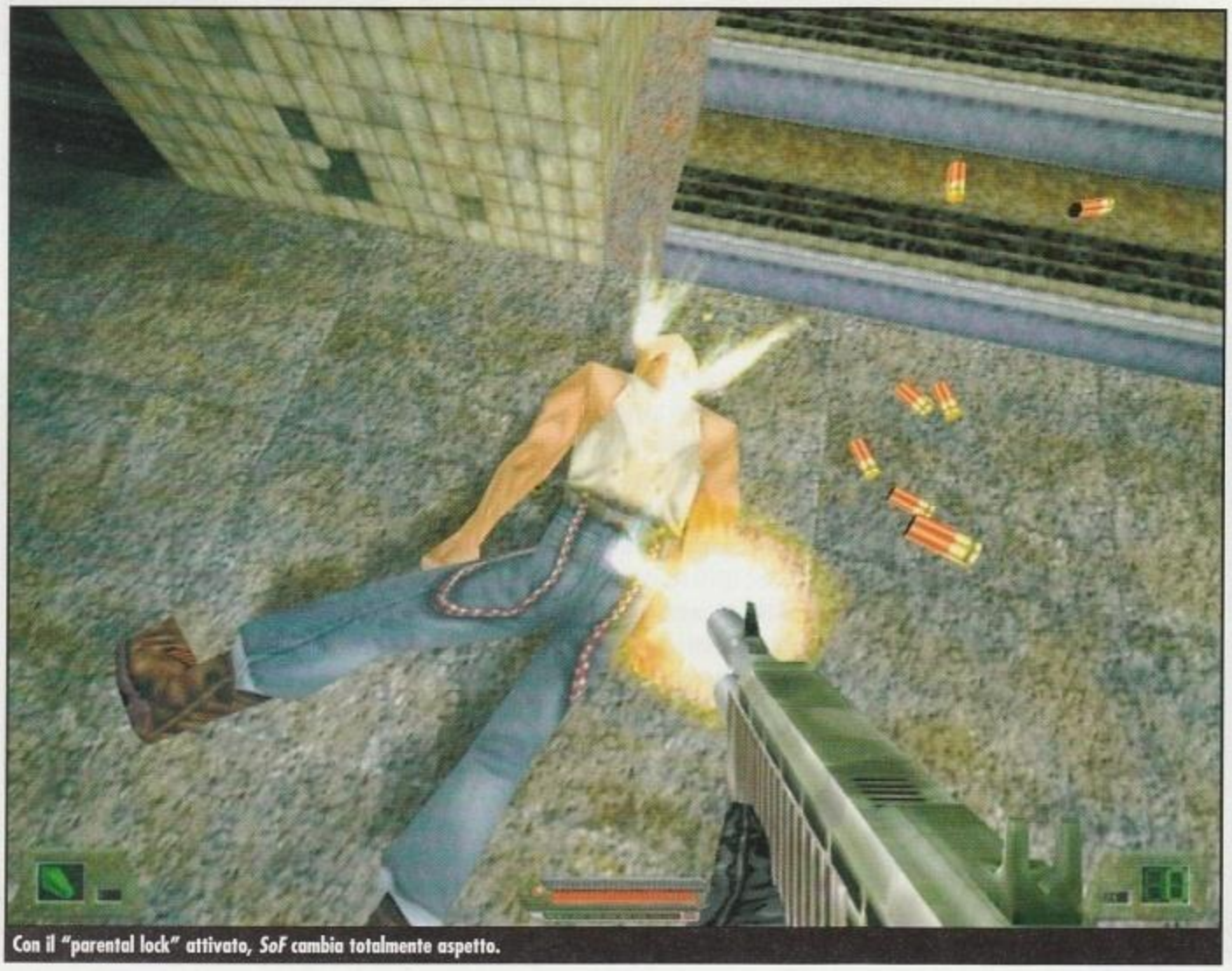
Da questo mix di elementi è nato *Soldier of Fortune*, uno sparatutto 3D di stampo classico si diceva, ma questo è solo lo scheletro e l'impressione superficiale, perché *SoF* esprime in sé tutto il meglio del meglio che gli shooter 3D hanno saputo raccontare in questi anni: basta riportare le mente alle innovazioni più riuscite o alle richieste insoddisfatte espresse anche negli ultimi

Come lavare velocemente il pavimento del bagno.

tempi, per vedere come in moltissimi casi queste siano presenti in *Soldier of Fortune*. C'è per esempio chi in questi anni ha lamentato più realismo e interazione con l'ambiente circostante: in *SoF* molto è stato fatto in merito (moltissimo se si ricorda che l'impianto di base è quello di *Q2*) con bossoli che si spargono copiosi per terra, velocità delle armi simulata al meglio, segni realistici dei proiettili sugli oggetti e iperrealistici sui corpi, per non parlare di chicche come i bagni della metropolitana nel primo livello, dove i lavandini o le tazze prese a colpi di fucile a pompa dapprima s'incrinano poi vanno i mille pezzi dando spazio alle tubature dell'acqua che si sfogano nell'ambiente circostante.

Per quanto riguarda il meglio ripreso da altri shooter, basti citare l'importanza dell'approccio silenzioso venuta in evidenza con *Thief: The Dark Project*: nel gioco della Raven questo elemento diventa fondamentale per portare a casa la pelle; la scelta delle armi secondo il grado di rumore che emettono, la scelta delle zone d'ombra per i percorsi di gioco, danno spessore a *Soldier of Fortune* innestando sul concept classico una delle migliori innovazioni implementate in questi anni.

Altra novità, apparentemente banale, ma capace di fornire ulteriore spessore e un nuovo modo di giocare è la possibilità di sporgersi da dietro gli angoli: gestita tramite due tasti, per inclinarsi a destra o a sinistra, quest'opportunità, oltre a consentire di esporre una minor superficie del proprio corpo al fuoco degli avversari, permette un approccio ancor più furtivo in tutte quelle situazioni in cui voltare lo spigolo o fare uno strafe (spostamento laterale) completo fuori da esso metterebbe in completo allarme una guardia, magari molto meglio armata di noi. La possibilità di sporgersi consente invece di annullare lo svantaggio della minor potenza di fuoco, perché basta un colpo piazzato furtivamente, sporgendosi da uno spigolo, per mettere a tacere anche un tipaccio iper-corazzato, armato col quadruplo lanciarazzi. A tal proposito, non s'è ancora detto che una delle tipicità di *SoF* consiste proprio nella riposta realistica dei corpi (e degli oggetti d'abbigliamento) alle "sollecitazioni" dei proiettili: sempre per tornare al caso precedente una volta presa la mira dalla nostra posizione semi coperta, si può decidere se finire subito il malcapitato con un colpo alla testa, se disarmarlo con uno alla mano o alla spalla, se renderlo


Con il "parental lock" attivato, *SoF* cambia totalmente aspetto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quattro razzi in un colpo (da una sessione deathmatch): vederseli venire incontro è uno spettacolo impressionante, che di solito dura un po' troppo poco...

inattivo con un colpo al braccio che sostiene l'arma, se fargli semplicemente tanto male con un proiettile bene assestato in una rotula, o se ridicolizzarlo facendogli saltare via gli occhiali con un colpo ben preciso da cecchino; in ogni modo la reazione allo sparo sarà esattamente quelle che ci si aspetterebbe che fosse nella realtà, con la morte istantanea nel primo caso, fino ad arrivare all'azzoppamento nel penultimo.

Questo dovrebbe far intendere anche che la tipica sindrome da dipendenza da una singola arma (classicamente il lanciarazzi) che affligge buona parte degli shooter (compreso il fantastico *QIII*), non tocca quasi per nulla *SoF* in cui, anche il possedere un solo set di coltelli (l'arma apparentemente più scarsa) pronti al lancio, può trarre d'impaccio in situazioni che potrebbero sembrare inestricabili. La presenza di tutte questi elementi "intelligenti" regala un sapore del tutto particolare a *Soldier of Fortune* che, pur mantenendo un retrogusto di azione pura con alcuni momenti di assoluto delirio frenetico, come nel più classico dei suoi progenitori (da *Doom* in poi), si profuma di tattica, ragionamento, astuzia che unite al realismo degli effetti visivi, fanno di *SoF* uno degli sparatutto più completi che mai abbiano solcato il mercato dei videogiochi.

Half-Life, capostipite degli sparatutto 3D dotati di spessore e profondità, vacilla di fronte a *SoF* che forse non svetta sul capolavoro Valve per quanto riguarda la trama e la narrazione cinematografica, ma che certamente lo surclassa sul campo della tecnica, dell'immersività ambientale, della profondità di gameplay.

TIRANDO LE FILA

Trenta missioni in tutto il mondo nei luoghi più caldi, impersonando il mercenario John Mullins dedito a sventare una terribile organizzazione terroristica che minaccia il mondo con una catastrofe nucleare, un set di dieci armi con doppia funzione (imperdibile il cannone a microonde che fa agli altri quanto fa un qualsiasi forno a microonde a un uovo fresco – mi raccomando NON fate l'esperimento dell'ovetto bum bum...) una storia non originalissima, ma ben narrata da intermezzi spettacolari realizzati con l'ottimo engine grafico, un'azione galvanizzante, adrenalinica, contornata da un realismo fisico impressionante, sono solo alcune delle carte vincenti di *Soldier of Fortune*.

Tralasciamo per esempio del tutto il comparto multiplayer (sei modalità fra cui alcune molto interessanti) su cui torneremo, magari nella pagina di opinione sugli sparatutto, perché merita uno spazio che qui non è possibile dare; tralasciamo di citare altre chicche di cui il gioco trabocca, come il passaggio automatico dell'arma da una mano all'altra in alcune situazioni in cui, nella realtà, faremmo lo stesso, magari per non sparare come dei beoti contro un muro...

E' tempo, editorialmente, di lasciare *SoF* ossia è giunta l'ora dopo innumerevoli anticipazioni e questa recensione di lasciare lo spazio delle parole, ma lo facciamo unicamente per immergerci finalmente nell'azione di gioco, un'esperienza che auguriamo di provare a tutti quanti (secondo le indicazioni sulla confezione citate all'inzio) perché rappresenta un punto fermo, un titolo indimenticabile nella storia dei videogiochi. Ci lasciamo con la speranza che quanti metteranno d'ora in poi mano alla penna per parlare di *Soldier of Fortune* lo facciano documentandosi (anzitutto su cos'è davvero un videogioco) e in un'ottica corretta, onesta, anti-scandalistica, perché un titolo così qualitativamente rilevante, merita un'informazione altrettanto valida.

Matteo Camisasca

Alla Raven non nutrono grande simpatia per il dittatore iracheno e i suoi scagnozzi.

PCZ COMMENTO

Soldier of Fortune si fregia di un ottimo voto e del riconoscimento di gioco consigliato da PC Zeta: questo "consiglio", va ribadito e ben sottolineato, è rivolto esclusivamente a quel target di pubblico indicato chiaramente anche sulla confezione del gioco, un pubblico adulto, capace di rapportarsi correttamente con le scene (alcune eccessive) che questo titolo a tratti esprime. Chiarito che non è una valida alternativa educational a *Toy Story 2* o *Alex Costruisce la sua Fattoria*, non si può che offrire una standing ovation alla Raven che irrompe meritatamente nell'olimpo delle grandi software house e che temiamo possa davvero folgorarci definitivamente con quell'*Elite Force* che sta sviluppando sulla base dello stralucentissimo engine di *Quake III Arena*...

97

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIE HARD TRILOGY 2 VIVA LAS VEGAS

Yippie Ki Yay fratello, John McClane è tornato!

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Fox Interactive
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

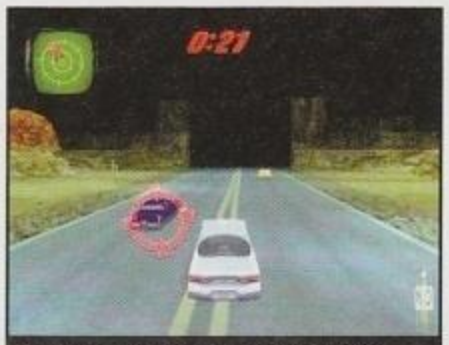
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98 o Linux
Processore: Pentium 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: 800x600, 16 bit di colore
CD-ROM: 10x
Spazio su HD: 200 MB

Dopo uno dei cappelli più scontati della storia, eccoci a parlare di questo *Die Hard Trilogy*, giunto al secondo episodio e ambientato, come avrete potuto immaginare, in quel di Las Vegas.
Ebbene si, John McClane è tornato ed è pronto come sempre a servire la giustizia con i suoi modi non sempre raffinati e indossando l'immancabile canotta bianca.
Il primo gioco, uscito circa due anni fa su PC e PlayStation, è riuscito a vendere circa due milioni di copie in tutto il mondo, con uno storyline che seguiva abbastanza fedelmente le vicende narrate nell'omonimo film intepretato da Bruce Willis. *Die Hard Trilogy 2* si discosta invece dalla serie cinematorgrafica, narrando una storia del tutto nuova, ma che vede sempre come protagonista John McClane, questa volta contro un gruppo di terroristi che vuole cancellare Las Vegas dalla faccia della terra.
Per chi non avesse giocato al primo *Die Hard Trilogy* possiamo ricordare che la serie si basa su tre differenti tipi di gioco, uno sparatutto 3D da giocare in terza persona, uno sparatutto stile *Virtua Cop* e una sezione di guida.
Accedendo al menù principale è possibile scegliere se fare pratica in una delle tre sezioni di gioco, interpretare l'arcade mode o il movie mode. Il movie mode è il corpo centrale del gioco, commenti filmati realizzati in computer grafica faranno da intermezzo e trait d'union tra i vari livelli, che si alterneranno in modo costante richiedendo notevole abilità in tutti e tre gli stili di gioco.
Nell'arcade mode si può invece scegliere il tipo di gioco preferito e avanzare tra i livelli sempre con la stessa modalità. Il primo stile di gioco che incontrerete durante il movie mode è quello dello "sparatutto 3D", con visuale alle spalle del giocatore.
Prima di ogni livello vi verranno elencati gli obiettivi per terminare vittoriosamente la sessione di gioco: normalmente saranno del tipo "trova l'oggetto e esci dal livello", ma potranno anche richiedere il salvataggio di ostaggi, la liberazione di prigionieri, l'apertura di porte segrete o l'eliminazione di un particolare personaggio.
Questa modalità di gioco è forse la più complessa e, sotto certi versi, curata; gli ambienti sono realizzati in grafica 3D e John può muoversi in tutte le direzioni, ruotare su se stesso e avanzare o indietreggiare, può interagire con gli ambienti in maniera limitata, ma è possibile aprire porte, sfondare vetrate, sparare agli arredi e utilizzare semplici congegni.
La telecamera è fissa dietro le spalle del protagonista, e nel caso vi troviate spalle al muro quest'ultimo diventerà trasparente in modo da evitare giri pirotecnici delle inquadrature. Girovagando per i livelli o eliminando gli avversari si potranno raccogliere nuove armi come fucili, mitragliatori, granate di vario tipo, lanciafiamme e lanciamissili, dagli effetti estremamente efficaci ma fornite di un basso numero di munizioni, in ogni caso potrete contare sulla fida pistola dalle munizioni infinite. Gli avversari non paiono dotati di una intelligenza artificiale eccelsa, infatti, sarà frequente avvicinarsi fino a pochi passi senza che il terrorista si accorga della nostra presenza.
Come detto, la visuale è esterna alle spalle del protagonista, ma è possibile passare a una visuale in prima persona tramite la semplice pressione di un tasto, in questo modo sarà possibile alzare o abbassare la mira, ma sarà impedito ogni movimento al

Nessuno dei tre nemici sta ancora sparando, il mirino su di loro è ancora blu.

Le armi lasciano la scia delle pallottole, in modo da permettere di mirare al meglio con lo sparo successivo.



Le parti di guida si svolgono tutte di notte, quella con il mirino è l'auto da eliminare.

Gli effetti di luce sono pregevoli, ma talvolta possono essere fastidiosi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

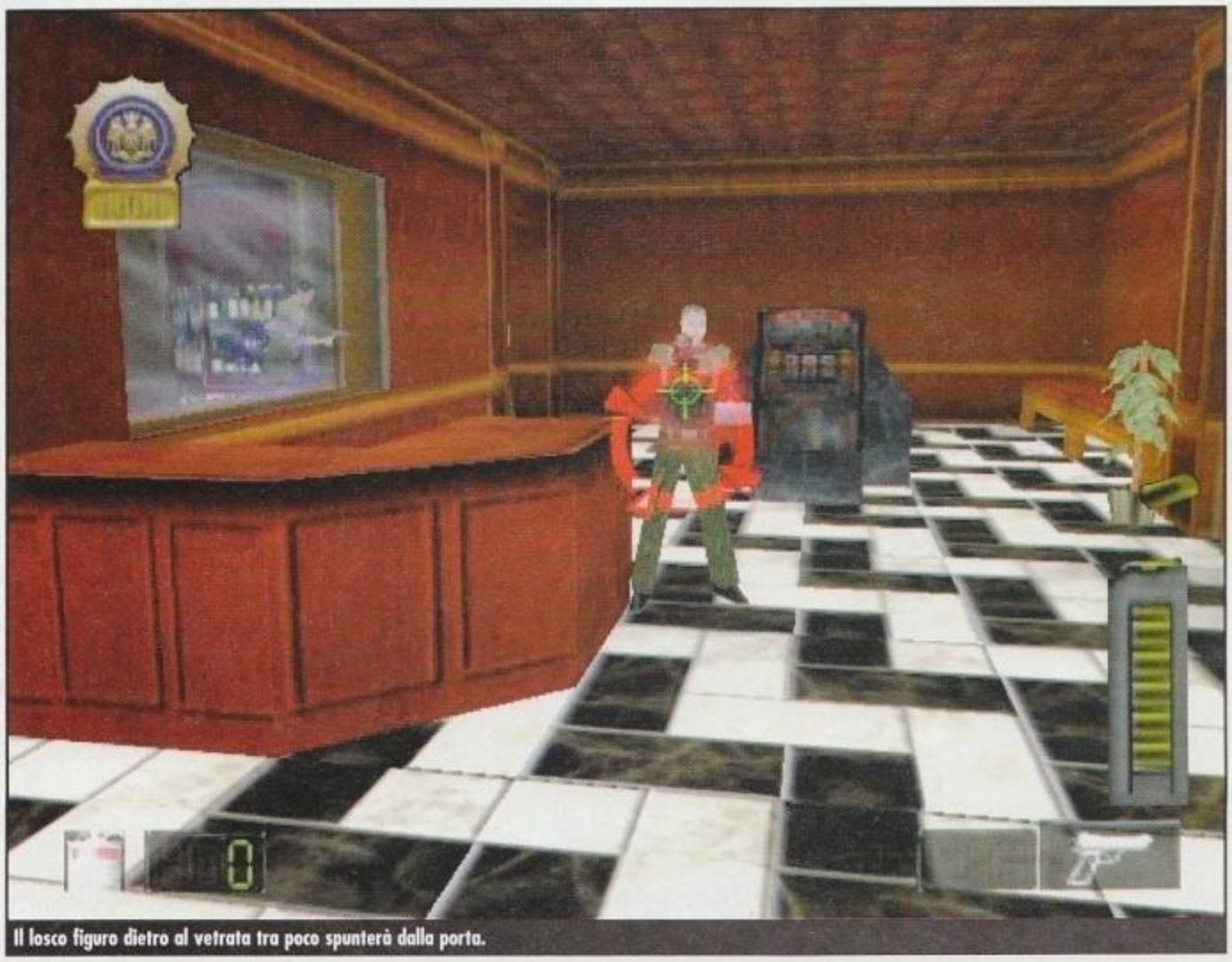
La difficoltà sta nel non colpire gli ostaggi.

personaggio con la conseguente vulnerabilità in caso di fuoco nemico.
La seconda modalità di gioco è forse la più riuscita dell'intero *Die Hard Trilogy 2*: si tratta di uno shooter del tutto simile alla serie *Virtua Cop* della Sega (la visuale è in prima persona): l'unica possibilità di interazione è quella riguardante il movimento del mirino sullo schermo, tutti i movimenti infatti sono precalcolati e i nemici si pareranno di volta in volta di fronte a voi, cercando di nascondersi e di spararvi.
L'unico metodo di controllo disponibile è rappresentato dal mouse: muovete il mirino sullo schermo, sparate con il tasto sinistro e ricaricate l'arma con il tasto destro. I nemici in avvicinamento saranno evidenziati da un mirino blu, quelli che si preparano a fare fuoco da un mirino rosso.
Le animazioni sono realizzate molto bene, e colpire in punti diversi il nemico sortirà effetti differenti, gran parte dell'ambiente può essere danneggiato, da arredi che vanno in mille pezzi a bidoni esplosivi molto utili da colpire in caso di sovraffollamento sullo schermo. Alcuni tipi di casse contengono armi, armature o ricariche di energia da ottenere sparandovi sopra. Come nella

Il primo è già eliminato, il secondo lo seguirà immediatamente.

tradizione del genere, alcuni nemici vi bersaglieranno con armi da lancio o granate, che potrete abilmente deviare prima che vi colpiscano.
Ma passiamo alle note dolenti della trilogia: la sezione arcade di guida. I mezzi a disposizione sono numerosi, dalle autobotti ad auto della polizia, fuoristrada e furgoni, tutti tristemente accomunati da un modello di guida che definire semplificato pare quasi esagerato.
Potrete solamente accelerare e frenare, oltre a girare nelle due direzioni destra e sinistra, la fisica pare essere un elemento sconosciuto ai programmatori, in quanto potrete guidare in maniera del tutto indifferente mezzi di grosse e piccole dimensioni, il raggio di sterzata appare unico per tutti i mezzi e gli ambienti nei quali vi muoverete sono realmente poveri di elementi di spicco.
Le missioni tipiche consisteranno nel recuperare bombe prima che queste esplodano o eliminare a sportellate e tamponamenti gli automezzi nemici. All'inizio della missione disporrete di un esiguo tempo che potrete ampliare toccando apposite icone sparse per i livelli, icone simili serviranno per riparare il vostro mezzo che si danneggerà progressivamente e per darvi una migliore accelerazione.
La realizzazione tecnica dei livelli, oltre che quella della fisica degli automezzi e del modello di guida, appare troppo approssimativa, con l'utilizzo di un numero di poligoni ben al di sotto della media dei giochi pubblicati attualmente.
Le texture sono abbastanza varie, ma costruire gran parte degli edifici con un semplice parallelepipedo a cui applicare le texture è realmente troppo poco. Un'utile bussola vi permetterà di orientarvi tra le città e i deserti, indicandovi costantemente la direzione che dovrete seguire per giungere al vostro obiettivo.
In ognuna delle tre sezioni di gioco potrete verificare il vostro livello energetico osservando un indicatore in alto a sinistra rappresentato da un distintivo nelle prime due parti di gioco e da una auto nelle sessioni di guida, man mano che verrete colpiti l'indicatore comincerà a cancellarsi, quando sparirà del tutto sarete eliminati.
Un giudizio univoco per il gioco è estremamente difficile da esprimere, e se è vero che le prime due modalità di gioco sono realizzate in modo tutto sommato soddisfacente, la terza è a mio parere veramente poco divertente e sotto tono rispetto allo standard delle produzioni attuali.

Daniele Borgna


Il losco figuro dietro al vetrata tra poco spunterà dalla porta.

PCZ COMMENTO

***Die Hard Trilogy 2* si rivela un buon passatempo per i giocatori in cerca di relax, tre modalità di gioco sono un traguardo forse ambizioso visto che ai giorni nostri già i giochi monotematici non sono tutti ottimi. Se dovessimo esprimere giudizi sulle tre separate sezioni potremmo dire che il gioco merita un "buono" la parte in terza persona, un "ottimo" la sezione in prima persona e uno "scarso" per la parte automobilistica. Tutto sommato si rivela adatto solo a un pubblico che cerca l'arcade puro o al giocatore incallito per un momento di relax.**

73

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE OPERATIONAL ART OF WAR WARGAME OF YEAR EDITION

TOAW: WOTY (la Talonsoft ha certo scritto un capitolo importante nella storia degli acronomi...) è, essenzialmente, il primo volume di _Operational Art of War_ (1939-1955), con il motore aggiornato a quello del secondo titolo. Seguiteci per scoprire come un 20% di cambiamenti può condurre a un gioco nuovo al 100%!

INFO

Genere: Strategia
Casa: Talonsoft/Take Two
Sviluppatore: Norm Koger
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 120 MB

Il "Gruppo Armate Nord" nello scenario *Operation Barbarossa*, di Brian Topp: 25Km per esagono, una settimana per turno. Ispirato al classico wargame della GDW *Fire in the East*, è uno dei più vasti e apprezzati tra quelli sviluppati dagli appassionati.

Pubblicato nel 1998, *The Operational Art of War* era il più completo e dettagliato simulatore di guerra operazionale moderna mai realizzato. Con un database di centinaia di unità del periodo 39-55, una scala di gioco variabile tra 2,5Km e 50Km per esagono, e da 12 ore a una settimana per turno, e un editor di scenari che permetteva di ricreare qualsiasi situazione storica o ipotetica avvenuta in quegli anni, *TOAW* rappresentava un sogno divenuto realtà. Mai sordo alle richieste dei fan, il suo progettista Norm Koger raffinò ulteriormente il sistema di gioco con una serie lunghissima di patch, e infine lo elevò al livello superiore con il suo seguito, *TOAW 2*, dedicato alle guerre dal 1956 al 2000. Ora, con la *WOTY Edition*, tutti i miglioramenti del Volume 2 sono stati riportati al periodo storico coperto dal primo titolo, e il risultato è un capolavoro assoluto. Quali sono tali miglioramenti? Essenzialmente tre, ma così importanti da trasformare *TOAW: WOTY* in un gioco completamente nuovo.

Miglioramento importante 1: *TOAW* "sommava" i valori dei mezzi che componevano le sue unita', e usava il risultato finale nel combattimento. Ciò significava, per esempio, che 1000 jeep potevano avere ragione di 10 Tigre "sommando" le loro forze. Ora *TOAW: WOTY* calcola individualmente il fuoco di ogni singolo mezzo. 1000 jeep con potenza di fuoco 1 che sparano contro un Tigre con corazza 20 vedranno probabilmente rimbalzare tutti i loro colpi, come nella realtà.

Miglioramento importante 2: Il movimento delle unità meccanizzate è stato alleggerito e velocizzato. Sembra un fattore secondario, ma miglioramenti 1 e 2 sommati risolvono finalmente quello che era il più grosso difetto di *TOAW*, ovvero la difficoltà di effettuare sfondamenti corazzati e applicare le tattiche di *blitzkrieg*. Ora una divi-

St. Lo 44 è uno dei nuovi scenari forniti con *TOAW: WOTY* – una ricostruzione tattica delle battaglie avvenute tra tedeschi e americani intorno all'omonima cittadina della Normandia nell'estate del 1944.

War in the Desert di Matt Moyer era nato come scenario "amatoriale" per *TOAW*. In *WOTY* Matt ha avuto la soddisfazione di vedere il suo lavoro acquistato e pubblicato dalla Talonsoft!

Il settore settentrionale dell'immenso scenario *End of the Reich* che copre gli ultimi mesi del conflitto a livello di reggimento, con tre giorni per turno di gioco...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ordine di battaglia della 1a Divisione SS *Liebstandarte Adolf Hitler* all'inizio della campagna nei Balcani, primavera 1941.

sione corazzata SS lanciata all'attacco può davvero aprire una linea di fanteria nemica come se fosse di cartone, e seminare il panico nelle retrovie.
Miglioramento importante 3: l'intelligenza artificiale può avere fino a tre "piani di battaglia" programmabili dal creatore dello scenario. Tali piani possono essere applicati casualmente (rendendo lo scenario ancora piu' imprevedibile) o in base agli avvenimenti della battaglia. Per esempio, in uno scenario di "Barbarossa" il computer che gestisce i russi può "valutare" la situazione sulla mappa una volta giunti ai mesi invernali, e decidere se passare a un piano di "contrattacco" o se mantenere il suo piano "difensivo". Tale opportunità è una manna per tutti quegli scenari, dove le scelte strategiche dei due contendenti cambiano in continuazione a causa della fluidità della situazione.
Il gioco contiene tutti gli scenari del primo volume e quelli del *Battlepack*, più alcuni nuovi (in tutto oltre trenta) L'unico mugugno, qui, è che alcuni scenari universalmente considerati "sole" (come *Typhoon 41*) sono stati convertiti senza alcun lavoro di miglioramento. Ben più benvenuta è la possibilità di convertire in modo rapido e indolore *tutti* gli scenari creati dagli appassionati e reperibili in rete. Tali scenari devono essere compatibili con la versione 1.07 di *TOAW*. Se lo scenario è aggiornato a tale versione, basta aprirlo con l'editor di *WOTY*, risalvarlo, e voilà, uno scenario in più! Se invece era stato progettato per una versione precedente di *TOAW* occorre prima aprirlo con l'editor di *TOAW* aggiornato alla 1.07 e risalvarlo, poi la conversione può avvenire normalmente. Inoltre, alcuni autori (come Brian Topp di *Barbarossa*) hanno già pubblicato versioni aggiornate dei loro scenari migliori.

Ogni veicolo, squadra di fanteria e pezzo di equipaggiamento rappresentato nel gioco è identificato da un completo *set* di caratteristiche. Qui vediamo la "scheda" di un Tigre "E"...

Quali difetti possono rimanere al sistema di *TOAW* dopo due anni di espansioni e cambiamenti? Se escludiamo la rappresentazione astratta della guerra navale (una precisa scelta da parte di Koger, che vorrebbe preparare un'espansione specifica sull'argomento), il più grosso problema di *TOAW* coincide con il suo più grande pregio: la profondità. In *WOTY* il giocatore che attacca una compagnia di fanteria con due battaglioni di corazzati appoggiati da artiglieria e aviazione, solo per vederli svanire dalla mappa come *soufflé* mal riusciti, potrà essere dilaniato da una frustrazione che riterrà legittima. Legittima, almeno, fino a quando non noterà che: A) I carri dei due battaglioni erano stati distrutti quasi tutti negli scontri precedenti; B) L'artiglieria non è stata schierata in posizione di fuoco, ma è ancora trainata dai camion; C) E' notte e c'è maltempo, e quindi gli aerei non si sono alzati in volo; e che in definitiva D) L'attacco ha in realtà visto i resti di due battaglioni di fanteria assaltare senza alcun supporto (di notte e sotto la pioggia) una compagnia di mitragliatrici avversarie ben fortificate, e che quindi il suo esito non è stato affatto strano come poteva apparire in un primo tempo.
TOAW, in definitiva, richiede una grossa concentrazione da parte del giocatore, che è costretto in ogni sua scelta a tenere conto di tutte le infinite variabili considerate dal programma. Il che è esattamente ciò che un comandante affronta nella vita reale... siete stati avvertiti!

Vincenzo Beretta

Ogni unità in *TOAW: WOTY* è composta da un realistico numero di squadre di fanteria, veicoli e unità di supporto. Ogni elemento, a sua volta, è definito da un completo set di dati (capacità anticarro e antifanteria, mobilità...) che, tutti insieme, contribuiscono a determinare le caratteristiche dell'unità di cui fa parte.

PCZ COMMENTO

Se esiste una classifica dei migliori giochi di tutti i tempi, *TOAW: WOTY* vi rientra di diritto al pari di *Pac-Man*, *Doom* o *Ultima VII*, purché si tenga ben presente il complesso settore di nicchia a cui appartiene. Il sistema di guerra operazionale moderna di Norm Koger non solo ha raggiunto la sua massima maturità (già acquisita con il *Volume 2* della serie), ma l'ha riportata al periodo più interessante per l'appassionato di storia militare: la Seconda Guerra Mondiale e dintorni. Con un motore di gioco impeccabile per ogni scala geografica e temporale, un database che include ogni singolo mezzo aereo e terrestre apparso nel periodo 39-55, e decine e decine di scenari di ottima qualità sviluppati dagli appassionati e reperibili gratuitamente sulla rete (alcuni dei quali davvero immensi), *TOAW: WOTY* è un titolo davvero imperdibile nel più completo senso della parola per chiunque abbia un interesse più che passeggero per i wargame e la storia militare.

95

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRTUAL SKIPPER

Se la sconfitta con Black Magic ha aperto una ferita profonda nel vostro cuore, se guardate in cielo alla ricerca della fantomatica Luna Rossa, allora preparatevi a salpare con l'ultima produzione targata Ubi Soft.

INFO

Genere: Simulazione sportiva
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Duran
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: L.89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 150 MB

Quanti di voi hanno passato notti insonni a vedere le imprese di Luna Rossa in Nuova Zelanda, prima nella semifinale vinta contro American One di Paul Cayard e poi nella finale persa contro la fortissima Black Magic di Russell Coutts. Forse, proprio di "magia nera" possiamo parlare: sembra stregata quella Coppa che ha risvegliato in noi italiani l'anima dei grandi navigatori... Insomma, dopo un paio di mesi in completata simbiosi con il Team Prada ci siamo scoperti velisti, ormai pronti a effettuare in completa scioltezza una strambata, a cazzare o a scegliere lo spinnaker giusto. Quanti di noi hanno sognato di essere al posto di De Angelis al timone di quest'imbarcazione per portare all'Italia nella Coppa America; quanti di noi hanno criticato le scelte del tattico Torben Grael?

LE MURA A DRITTA?

Per rispondere a questo enorme interesse suscitato dalla Coppa America nel vecchio continente, anche le industrie del divertimento interattivo si sono accorte delle potenzialità di questo campo e hanno deciso di sfruttare questa importante nicchia. Ed ecco quindi arrivare *Virtual Skipper*, una simulazione che vi consentirà di solcare i mari "virtuali" dei PC domestici nel tentativo di vendicare la barca italiana. Vediamo cosa ci offre dettagliatamente *Virtual Skipper*: potrete innanzitutto disputare due tipi di regate, una collettiva (fino a 8 giocatori) oppure il famigerato "Match Race" che ha dominato le scene della recente Coppa America. Avrete a disposizione tre tipi di imbarcazioni: più specificatamente barche 24 piedi, 45 piedi e 70 piedi. Sono stati inseriti tre livelli di difficoltà in grado di accontentare anche i più esigenti appassionati velisti. Naturalmente, se vi avvicinate a questo genere di simulazione per la prima volta, avrete bisogno di un buon maestro: visto che Cino Ricci *(Son qua! Nd Sole)* non è disponibile, vi dovrete accontentare del buon tutor implementato. L'ambientazione 3D è di sicuro impatto e vi permetterà di gareggiare in alcune delle più belle baie famose del pianeta riprodotte con un buon uso di texture, poligoni ed effetti speciali (vedi il riflesso del sole...): quindi, potrete innalzare il vostro spinnaker per veleggiare a La Trinité sur mer, a Cowes e persino a Auckland, nel Golfo di Hauraki dove si è disputata recentemente la Coppa America. Se invece non volete gareggiare contro barche computerizzate, potrete collegarvi al sito preposto e partecipare (www.virtualskipper.com) a una delle regate organizzate on-line. Insomma, se volete divertirvi a emulare le imprese di Luna Rossa, *Virtual Skipper* sembra avere tutte le carte in regola per farvi apprezzare questo stupendo sport. Il limite più grande di questo prodotto però è la sua estrema semplicità: infatti, questa simulazione è stata studiata per attirare le simpatie del grande pubblico. Ok, affronterete i migliori skipper del mondo, dovrete seguire tutte le oscillazione del vento, dovrete padroneggiare le correnti marine, però il tutto si risolve in maniera troppo semplicistica e non impiegherete molto tempo per prenderete possesso della vostra barca e condurla direttamente alla vittoria.
Certo, grazie al multiplayer il gioco guadagnerà molto in longevità e non è detto che un prossimo futuro non vengano aggiunte nuove baie per altre grandiose sfide via Internet o in rete locale. In attesa della prossima Coppa America, forse ci converrà fare un po' di allenamento per battere finalmente i neozelandesi.

Raffaello Rusconi

Una simpatica regata di gruppo: il gioco in rete e on line è da provare assolutamente.

Ok, stiamo veleggiando: ma perché la barca ondeggia così tanto?

Pronti a una difficile manovra.

Stiamo andando alla caccia del vento: lo troveremo?

PCZ COMMENTO

Se volete vendicare Luna Rossa, se vi avvicinate per la prima volta a una simulazione velica, se volete divertirvi senza ricercare un'eccessiva fedeltà simulativa, *Virtual Skipper* è forse la scelta ideale. Buona la veste grafica, semplice e immediato da giocare, vi troverete in breve tempo al timone della vostra imbarcazione pronti a veleggiare per le più belle baie del mondo.
La sua estrema accessibilità è al tempo stesso il suo limite più evidente: forse il computer non stramberà sempre in modo efficace, ma la possibilità di giocarlo on-line e in rete lo rendono appetibile per grandiose sfide con altri "skipper della domenica".
Se siete dei super appassionati di vela, forse lo troverete eccessivamente semplice, ma saprà comunque catturare le vostre attenzioni.

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICHELLE KWAN FIGURE SKATING

Pronti a entrare nel mondo del pattinaggio artistico? Con questo titolo potete farlo. Ah... vi serve anche una bambina piccola (figlia o sorella) visto che questo gioco è pensato per lei

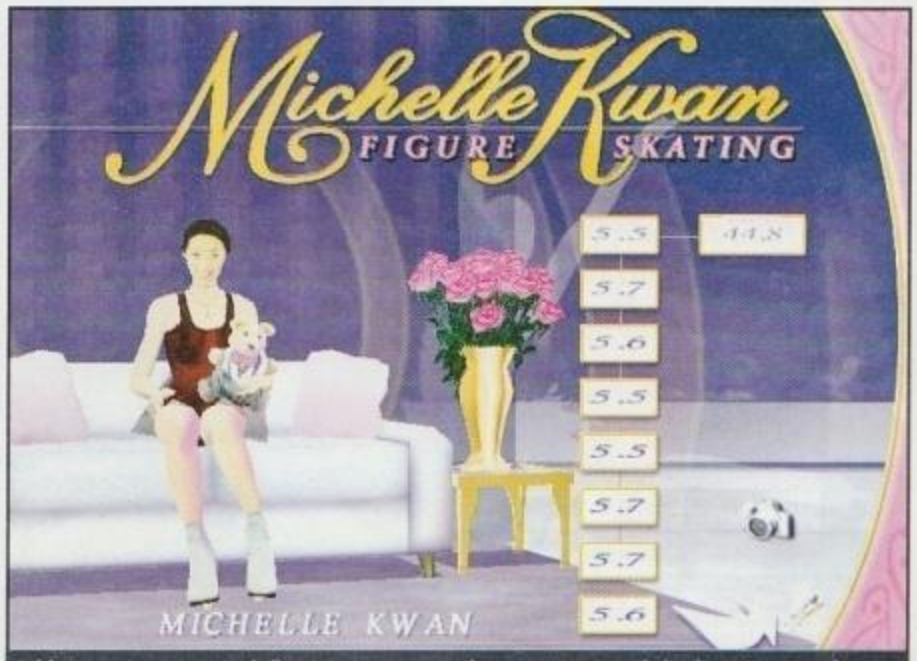
INFO

Genere: Pattinaggio
Casa: Electronics Arts
Sviluppatore: Gonzo Games
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB (minimo 32)
Grafica: Scheda acceleratrice 3D (non obbligatoria, ma caldamente consigliata)
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 100 MB

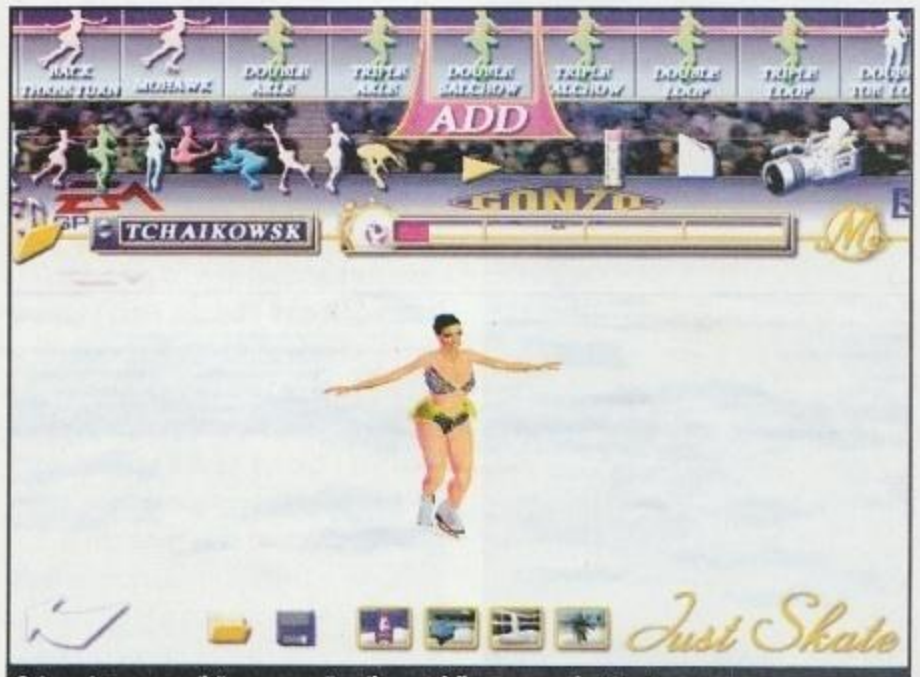
Michelle Kwan Figure Skating è un gioco indirizzato alle bambine che adorano il pattinaggio. Nel caso in cui stiate cercando un "gioco" in quanto tale potete saltare a piè pari questa pagina. D'altra parte, se la figlia/sorella/cugina/nipote di cui sopra è un'autentica adoratrice del pattinaggio artistico allora avete trovato pane per i suoi denti (sempre che non li stia cambiando). Tenete conto che *Michelle Kwan* è un giocattolo, più che un gioco. L'elemento "videoludico" vero e proprio è assolutamente banale: la pattinatrice si muove in pista secondo il programma predefinito e, in corrispondenza dei salti, il giocatore deve premere la barra spaziatrice. In questo è aiutato da un cursore mobile che appare sullo schermo: più è preciso l'istante di salto (con uno scarto, badate bene, di frazioni di secondo) e più sarà alto il punteggio che i giudici gli assegneranno alla fine. Naturalmente i salti più facili avranno un margine di errore molto ampio rispetto a quelli più difficili... ma presumibilmente verranno anche valutati in maniera meno entusiastica dalla giuria. Riuscire ad andare sul podio in una gara significa qualificarsi automaticamente per quella successiva, in cui serviranno punteggi maggiori per vincere (in ogni caso sono solo 4 i "turni" disponibili). Tutto qua. Sembra banale, ma non lo è più di tanto, perché il programma da presentare dovrà prepararlo il giocatore stesso: andare in pista con le impostazioni di default significa prendere subito alti voti con bassa difficoltà, ma probabilmente è una scelta legata al tentativo di non scoraggiare subito le piccole giocatrici. Creare un esercizio proprio, per quanto relativamente semplice, significa anche cercare di farlo ben equilibrato, con un giusto grado di difficoltà, ma evitando sequenze ripetitive o banali. Niente di complicatissimo, per carità, ma un programma mal bilanciato, per quanto eseguito abbastanza bene, può portare a punteggi abbastanza deludenti.



Californiana, ventenne, Michelle Kwan può vantare due campionati Mondiali, altrettanti secondi posti e un argento Olimpico. Nella confezione è inclusa una copia della medaglietta che ha al collo.

E' comunque la parte "giocattolo" quella dove le nostre piccole amiche troveranno la loro realizzazione: sarà possibile abbigliare Michelle con 80 diversi body e 25 gonnellini. Oltre a questo sarà possibile cambiare la struttura fisica della nostra pattinatrice, il colore dei capelli e della pelle... Soprattutto sarà possibile adattare una propria foto al posto del volto di Michelle! Le bambine potranno così scendere in pista in prima persona! Oltre a questo è prevista la possibilità di raccogliere foto della pattinatrice che vengono automaticamente raccolte in un apposito album a fianco a quelle di Michelle. Da notare che la parte grafica è veramente ben realizzata: la qualità delle immagini ha poco da invidiare alle riprese televisive, la pattinatrice si muove, danza e salta in maniera assolutamente realistica. Se vi soffermerete ad ammirare i dettagli vi accorgerete che l'atleta proietta ombre perfette sulla pista, che fa saltare scaglie di ghiaccio durante la sua esibizione, che il gonnellino sembra in balia degli spostamenti d'aria in maniera assolutamente realistica.

Alessandro Billeri



Qui possiamo creare il "programma"... Il corpo della ragazza e la "mise" scelta sembrano pensati per i maschietti...

La creazione di una pattinatrice: come potete vedere il corpo scelto è molto poco atletico ma, visto il "target" del gioco, è un'opzione che permetterà a tutte le bimbe di identificarsi.

PC Z COMMENTO

Non è un videogioco, ma un giocattolo per bambine appassionate di pattinaggio. Garantirà alle piccole lunghe ore di divertimento, ma non possiamo giudicarlo seguendo la nostra scala e quindi preferiamo non mettere il voto. Se la bambina in questione adora il pattinaggio difficilmente troverà di meglio in circolazione. Tenete conto che sulla scatola non ci sono specifiche, ma possiamo supporre che l'età giusta sia quella della scuola elementare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RALLY MASTERS

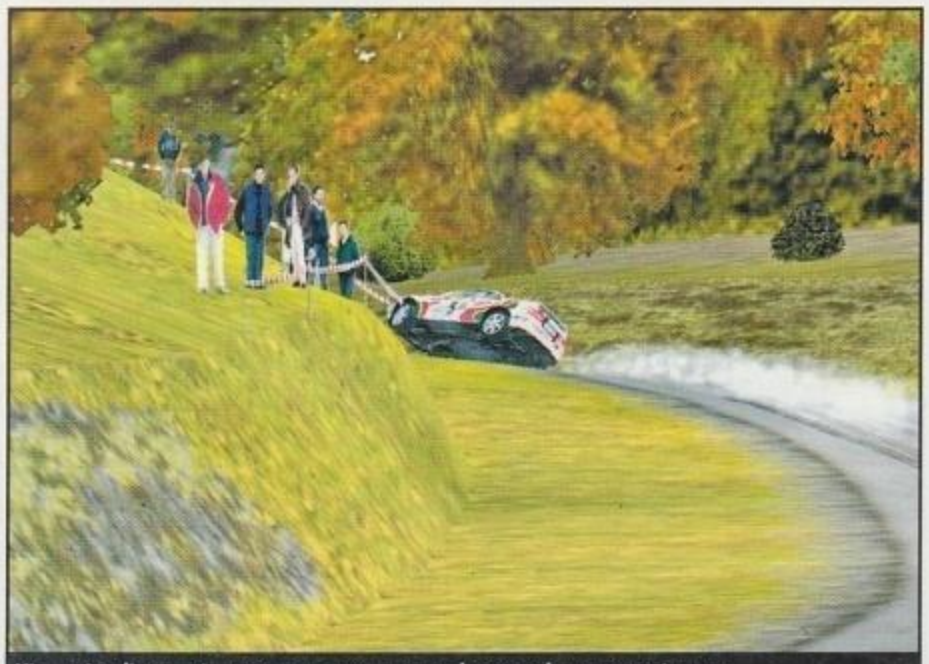
Dopo una promettente anteprima è giunto il momento di convalidare il successo della Gremlin che, assieme ai Digital Illusions, sforna un altro ottimo titolo di stampo automobilistico. Accendete i motori, si parte

INFO
Genere: Guida
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Digital Illusions
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda Video 16 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 30 MB

Una immagine tratta dalla splendida introduzione che raffigura in questo caso l'immancabile salto.

Nell'ultimo periodo una serie di nuove interessanti uscite nell'ambito dei giochi di rally ha dato nuova linfa a un genere che, fino a pochi anni fa, annoverava tra le sue fila pochi e assai mediocri titoli. Una svolta decisiva la si è avuta con *Screamer Rally* dell'attuale Milestone che, per così dire, diede il via alle danze. A ruota vennero poi sviluppati diversi validi progetti tra i quali spiccò l'ormai leggendario *Colin McRae*, il cui seguito ufficiale tiene ormai in trepidante attesa, da diverso tempo, sia la stampa sia il pubblico.
Recentemente, però, su queste stesse pagine di PCZ il sottoscritto ha incoronato come valido successore al regno dei simulatori di rally il bellissimo *Rally Championship* che, dopo mesi di incontrastato dominio, ha saputo finalmente spodestare l'egemone scozzese.
Con *Rally Masters*, seppure ciò comporti un'inevitabile ripetizione da parte mia, siamo di fronte a un nuovo protagonista, il quale, allo stesso modo del titolo Europress, assurge a titolo di punta del settore.


L'immagine dimostra in questo caso come, sterzando troppo bruscamente in curva, è facile sbilanciare drasticamente l'auto che rischia così di ribaltarsi.

SQUADRA CHE VINCE...

Come già è stato accennato nell'anteprima dello scorso numero di PCZ, il motore grafico alla base di *Rally Masters*, pur essendo inizialmente nato dalla riproduzione di quello, peraltro ottimo, di *Motorhead*, è stato invece successivamente riprogrammato ex-novo, a beneficio di tutti coloro in possesso di un sistema dell'ultima generazione (e per ultima si intende proprio di pochi mesi) che potranno godersi così "alla goccia" ogni più piccolo dettaglio offerto.

Il fumo e le strisciate lasciate sull'asfalto dalle gomme sono riprodotti molto bene, così come lo è la texture del terreno.

Le differenze tra la versione dimostrativa e l'attuale versione definitiva non sono, come era lecito aspettarsi, percepibili in maniera rilevante. Il dettaglio massimo della risoluzione rimane quello di 1280X1024 a 32 Bit con le già citate opzioni attivabili nel menu di setup (Triplo Buffering, Texture Truecolor, Filtro Trilineare etc) che offrono al giocatore la possibilità di ottenere la necessaria fluidità per affrontare decorosamente la sfida posta dal gioco. L'impatto visivo è sicuramente d'eccezione (per la cronaca le immagini di queste pagine sono state prese con la risoluzione e i dettagli al massimo) tanto che i primi minuti di gioco si trascorrono soprattutto ammirando le mirabili acrobazie dell'engine, che compie un ulteriore progresso rispetto al già mirabile lavoro

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

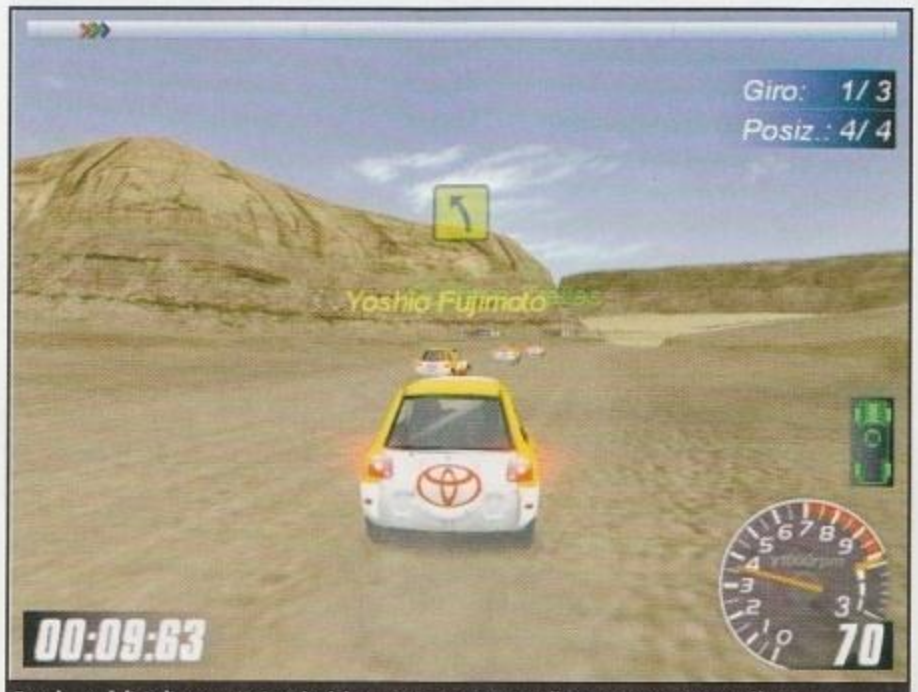
Indubbiamente il dettaglio degli interni è assai inferiore a quello di *Rally Championship* dove, oltretutto, ogni auto aveva riprodotto con cura il proprio cruscotto originale.

dei Magnetic Fields in *Rally Championship*. *RM*, infatti, seppure in alcuni casi risulti inferiore dal punto di vista del dettaglio e della qualità visiva all'avversario, offre però una sensazione che si potrebbe definire di "maggiore pienezza", un po' come accade con *Quake 3* se paragonato a *Unreal Tournament*. La polvere alzata dalle ruote, le condizioni atmosferiche, i danni sulla carrozzeria sembrano in un certo senso più solidi e maggiormente legati all'ambiente circostante, in un legame che solo attraverso l'esperienza diretta si riesce a percepire appieno. Piuttosto scadente è però il dettaglio con cui è stato ricreato lo scenario a bordo pista il quale, attraverso un pubblico sfacciatamente bidimensionale e un paesaggio (a volte) decisamente povero, risulta spesso assai lontano da quello proposto da *Rally Championship*. Di ottima fattura è poi il sonoro che, una volta tanto, riesce a entusiasmare anche in un genere (intendendo i giochi di guida in generale) che solitamente non offre particolari spunti. Aldilà del suono del motore, peraltro di ottima fattura, è possibile godersi (a patto di possedere una scheda sonora rispettosa) una serie di effetti più o meno utili che però, indiscriminatamente, contribuiscono a rendere grande l'atmosfera del gioco, già splendida grazie al prezioso dettaglio grafico. Sfruttando pienamente l'A3D e l'EAX infatti, sono stati implementati effetti come il riverbero del suono, riscontrabile al passaggio dell'auto nelle gallerie o l'effetto Doppler, che è invece prodotto dalla folla ai bordi della strada o, a esempio, dagli elicotteri televisivi che spesso volano sopra le auto durante le gare.
Considerando l'importanza e il livello tecnologico che nell'ultimo periodo il sonoro ha raggiunto nella stragrande maggioranza dei giochi, fa senz'altro piacere osservare come, forse per la prima volta, anche in un genere così ostico a preziosismi sonori come questo, si è invece riusciti a offrire, oltre alla solita grafica, anche un sound valido e convincente.

La polvere alzata dalle auto è, anche in questo caso, di ottima fattura.

MORBIDA FRUIT JOY

Una delle critiche mosse a *Rally Championship* è stata l'eccessiva rigidità nel comportamento delle auto, che sembravano, a parere di alcuni, "scivolare" eccessivamente sul fondo stradale, a scapito del realismo. Con *Rally Masters* questa affermazione diventa tutt'altro che ripetibile, vista la tendenza delle auto in questo caso a dondolare molto più morbidamente sulle sospensioni, dando vita a derapate e sbandate da manuale. Risulta molto importante, a conferma della realistica risposta dei mezzi, l'utilizzo di un controllo analogico che dosi sterzo e accelerazione; se si vogliono ottenere risultati rispettosi infatti (soprattutto ai



Ecco la modalità di gara più Arcade del gioco. Quattro auto sullo stesso percorso si affrontano in contemporanea, senza risparmiarsi sportellate e scorrettezze di vario tipo.

PAOLO, LA POMPA DELL'AGIPPE NON ME LA DARE IN TESTA!

Ecco le auto che prenderanno parte ai nostri massacri su quattro ruote.

NOME	CILINDRATA	CAVALLI
Ford Escort Cosworth	2000	300
Skoda Octavia F2	2000	270
Citroen Xsara F2	2000	280
Peugeot 306 F2	2000	280
Hyunday Coupe EVOII	2000	254
Skoda Octavia WRC	2000	300
Corolla WRC	2000	300
Mitsubishi Lancer WRC	2000	300
Ford Escort WRC	2000	300
Peugeot 206 WRC	2000	300
Audi S1	2000	500
Peugeot 205 T16	2000	423
Toyota Celica GT4	2000	400
Lancia Stratos	2000	320
Lancia 037	2000	350
Lancia Delta S4	2000	400
Lancia Delta Integrale	2000	380
Toyota RAV4	2000	169
Renault Megane	2000	280
Buggy	2000	200

I SOLITI NOTI

E ti ripiglio, tanto ti ripiglio!

Alister McRae
Andrea Aghini
Ari Vatahen
Armin Schwarz
Bjorn Waldegard
Bruno Thiry
Carlos Sainz
Colin McRae
Didier Auriol
Francois Delecour
Freddy Loix
Gilles Panizzi
Gustavo Trelles
Hannu Mikkola
Henri Toivonen
Jesus Puras
Juha Kankkunen
Kenjiro Shinozuka
Kenneth Eriksson
Marcus Gronholm
Massimo Biason
Neal Bates
Rui Madeira
Stig Blomqvist
Thomas Radstrom
Timo Salonen
Tommi Makinen
Volkan Isik
Walter Rohrl
Yoshio Fujimoto

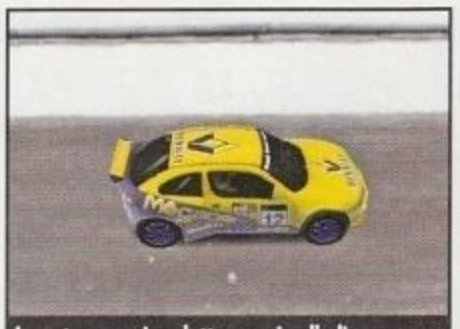
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

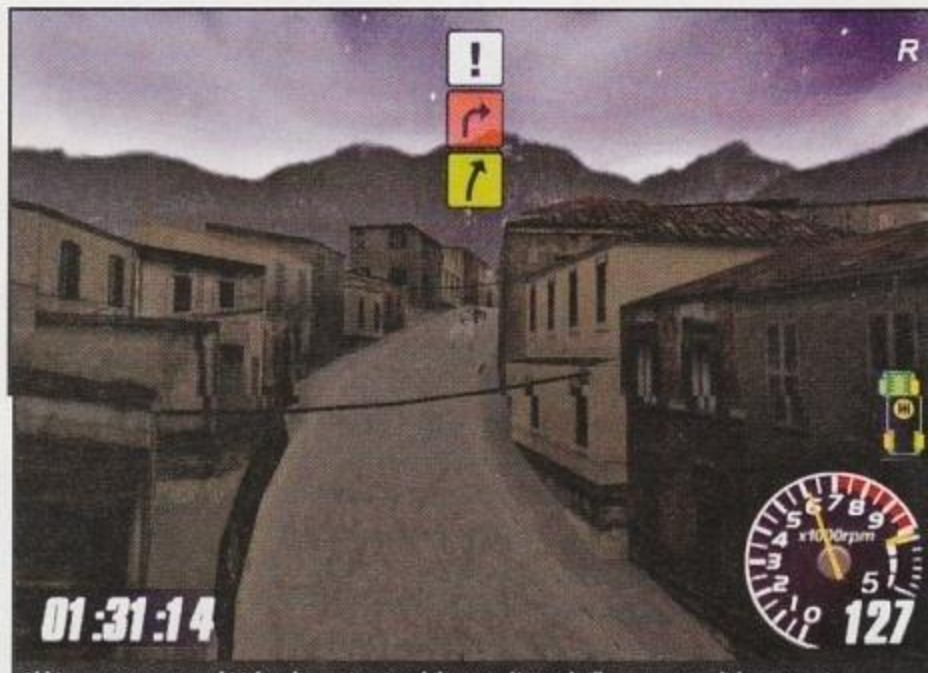
livelli di difficoltà più alti, dove gli avversari sono particolarmente ostici) è bene riuscire a dosare pedale e volante, guadagnando così preziosi secondi al cronometro. Un elemento molto importante nel controllo dell'auto è poi anche la struttura della pista, le cui curve, dossi, salite e tornanti influiscono realisticamente sull'auto, che arriva persino a capottarsi nelle curve a gomito, qualora le si affronti a velocità eccessivamente elevate.
Il controllo del mezzo, comunque, non deve spaventare, in quanto risulta un'operazione assai immediata e, sin dai primi minuti, capace di divertire anche il giocatore meno avvezzo al caratteristico stile di guida del rally. *Rally Masters* riprende dunque, volendo fare un paragone, quanto si è visto (e apprezzato) in *Colin McRae Rally* che, proprio grazie a un sapiente dosaggio tra realismo e arcade, ha saputo proporre una guida adatta alla maggior parte del pubblico.

MODALITA' DI GIOCO

Ennesimo punto di forza di *Rally Masters*, a conferma dell'intelligente dosaggio tra simulazione e arcade, è la presenza di numerose modalità di gioco, più o meno attinenti al rally vero e proprio. Oltre alle canoniche corse contro il tempo, presenti ovviamente in ogni gioco di guida che si rispetti, sono state aggiunte altre tre


Le auto sono riprodotte, grazie alla licenza ottenuta dalla Gremlin rispettando ogni particolare, sponsor compresi.

diverse modalità piuttosto interessanti e, in un certo qual modo, innovative. Nella prima si corre in una sorta di campionato affrontando direttamente sul campo tre diversi avversari, ciascuno munito dello stesso modello di auto in nostro possesso. Come è facile immaginare questa modalità è in tutto e per tutto simile a quella del mitico *Sega Rally*, con il quale ha in comune la stessa dose di rapidità e immediatezza.
La seconda, decisamente più consona allo stile rallystico, prevede la gara tra due auto sempre dello stesso tipo, che gareggiano su una pista dalla doppia corsia separata, proprio come accade nella maggior parte di manifestazioni di stampo motoristico. Ciascuna di queste modalità offre un numero inizialmente limitato di auto, che vengono poi, proseguendo con successo nelle competizioni, rese disponibili in qualsiasi momento.

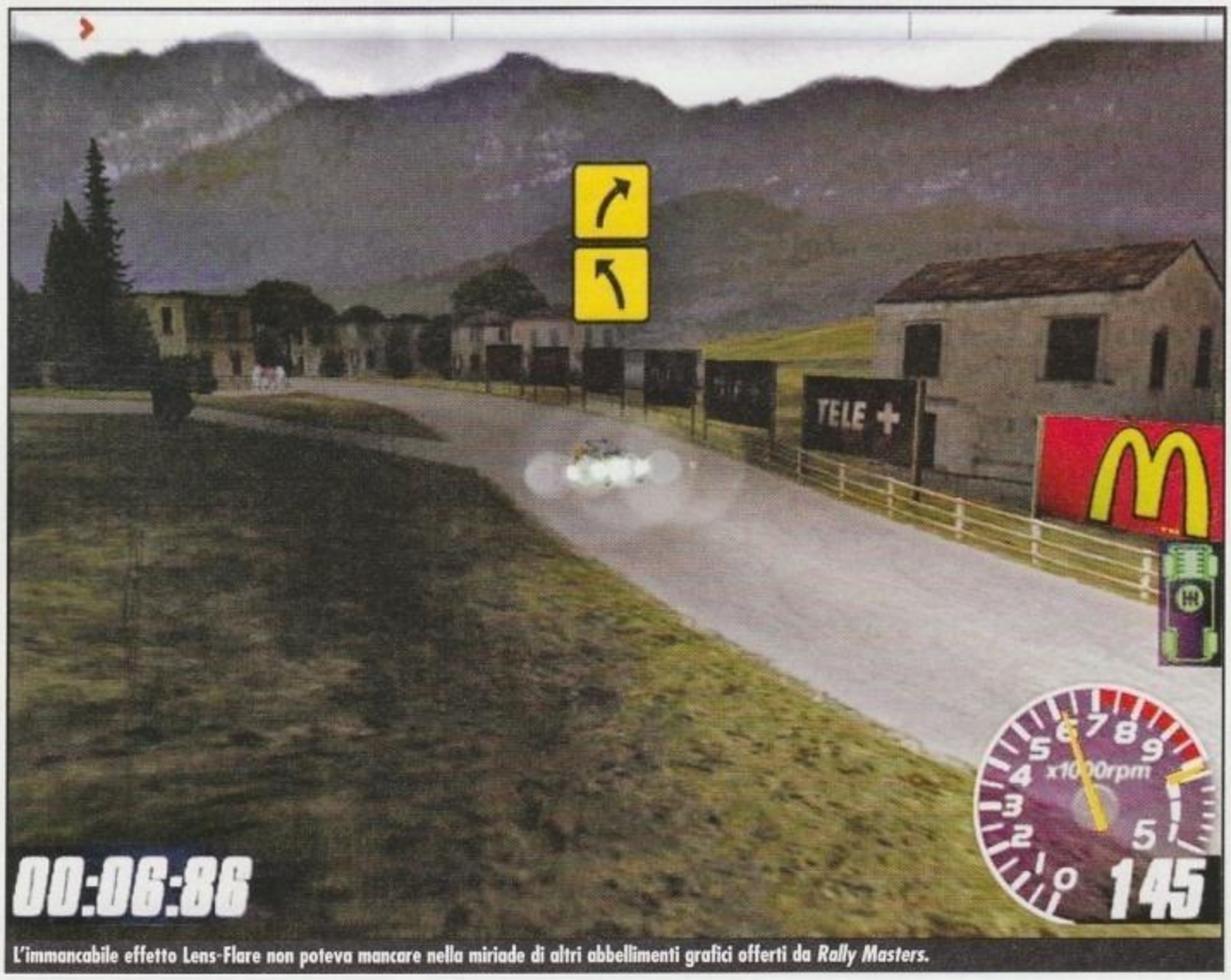


Abbiamo rotto entrambi i fanali ma, inspiegabilmente, l'auto brilla comunque di luce propria... Misteri della fisica.

PASSAMI LA CHIAVE INGLESE

Un'ultima considerazione, prima di passare al commento, va fatta alla sezione di configurazione dell'auto che probabilmente, è l'unico punto debole del gioco, a seconda delle interpretazioni.
Diversamente, infatti, dai un titoli concorrenti, le possibilità di modificare la propria auto prima della gara sono veramente ridotte all'osso, permettendo al giocatore di influire personalmente su sterzo, cambio, tipo di gomme e rigidità delle sospensioni... ma nulla di più! Gli amanti dei motori storceranno indubbiamente il naso di fronte a un sì limitata gamma di valori, ma è facile scommettere che la Digital Illusions abbia voluto rendere così essenziale questa sezione proprio per mantenere il gioco estremamente immediato e accessibile, trovando proprio nel giusto mezzo l'equilibrio che dovrebbe, così come è stato con *Colin McRae*, contribuire a rendere il titolo campione di incassi per i mesi a venire.

Luca Cominel



L'immancabile effetto Lens-Flare non poteva mancare nella miriade di altri abbellimenti grafici offerti da *Rally Masters*.

PCZ COMMENTO

Non è troppo rischioso, a nostro parere, sbilanciarsi affermando la superiorità di questo titolo nei confronti dei suoi antagonisti. Le qualità offerte dal gioco sono molte e ricoprono abbondantemente ogni suo aspetto più importante: giocabilità, longevità, grafica e sonoro si attestano su livelli molto alti, raggiungendo in alcuni casi livelli attualmente sconosciuti ad altri titoli del genere. Il giusto dosaggio tra simulazione e arcade, più volte citato nel corso della recensione, è il punto di forza di questo lavoro che si presta così a essere apprezzato e giocato da una vasta categoria di giocatori, composta sia da appassionati di rally sia, più semplicemente, da gente che ama divertirsi, possibilmente al volante di potentissime ed emozionanti auto.

92

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Dopo Motocross Madness e Motoracer 2 il panorama delle due ruote rischia di nuovo di essere sconvolto? Forse...

INFO

Genere: Simulazione motoristica
Casa: Midas Interactives
Sviluppatore: The Dawn Interactive
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II o equivalente
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 500 MB

Se avete giocato all'infinito a *Motocross Madness* il capolavoro di casa Microsoft in ambito due ruote per PC, se vi siete trastullati con la serie *Motoracer* della francese Delphine, se amate il Motocross in generale, questo titolo presentato dalla Midas Interactive potrebbe interessarvi. Dopo il deludente *Edgar Torrenteras' Estreme Biker*, l'attesa per il nuovo sequel targato Microsoft è ancora lunga... quindi, per ingannare l'attesa, tutti in pista con *SHMGP!*

L'ATTERRAGGIO NELL'ERBA

E'importante non caricare questo titolo di eccessive responsabilità: trattasi, nel complesso, di un gioco di livello più che discreto, coadiuvato da una efficiente veste grafica fotorealistica, da una giocabilità buona e da una valida longevità. Il problema di *SHMGP* è quello di non avere adeguato "carisma" per competere con titoli dal grosso blasone (soprattutto con *Motocross Madness*). La parte grafica non è affatto male presentando un engine 3D velocissimo e molto dettagliato: se dobbiamo cercare il classico pelo nell'uovo, gli alberi sono un po' troppo bidimensionali e le stesse moto non ci sembrano di straordinario livello e ci sono alle volte delle strane collisioni tra poligoni; al contrario le piste vantano una buona caratterizzazione con cunette, fango, diverse condizioni meteorologiche (realizzate così così...), texture, ombre, effetti di lens-flare e poligoni, tutti pronti a rendere al meglio la sensazione di gareggiare su una vera pista da motocross... se non fosse per quel maledettissimo guard-rail! Le animazioni dei piloti, la definizione delle moto e in generale il loro numero di poligoni implementati non sembrano poter reggere il confronto con il capolavoro assoluto di casa Microsoft. Il sonoro, in particolare il rombo potente del motore rientra nella normalità assoluta. Se da un punto di vista audio/visivo il gioco sviluppato dall'italiana The Dawn Interactive riesce a limitare i danni con il meglio del panorama a due ruote su PC, il modello fisico sviluppato invece non ci ha convinto pienamente. In gioco è fondamentalmente un arcade "mascherato" da simulazione; il sistema di controllo sviluppato per riprodurre le gesta e i numeri tipici di questo sport mi hanno lasciato alquanto dubbioso: giocato con la tastiera il controllo è spesso impreciso, mentre con un joypad o con un joystick dotato di ritorno di forza la situazione è migliorata... Il problema è che la moto è troppo sensibile ai cambi di direzione e vi richiederà una sana dose di allenamento per padroneggiare al meglio il gioco e per evitare quel "stramaledetto" guard-rail...

Attenzione alle cunette sono molto insidiose. Potete anche vedere il maledetto guard rail...

Un'impennata decisamente mal riuscita...

Un bel primo piano delle moto.

L'IMPORTANTE E' GAREGGIARE

Comunque, come primo titolo, *SHMGP* non è affatto male: il talento c'è, bisogna affinarlo e lavorare duramente. D'altronde, competere contro team di sviluppo che vivono sotto le ali protettive di Microsoft, EA, Hasbro, Infogrames eccetera, non è facile per nessuno. Ma se guardiamo agli eccellenti risultati conseguiti ultimamente dall'italianissima Milestone (vedi *Superbike 2000*), il futuro non può che essere roseo...

Questo gioco, sviluppato con il team Rwj Silkolene Honda, vi offrirà molteplici opzioni in grado di soddisfare la vostra voglia di gas: potrete cimentarvi in tre diverse categorie (125, 250, 500) selezionando gare veloci, un campionato suddiviso in 12 prove, gare singole e provando il divertimento di cimentarvi contro otto amici nella valida modalità multiplayer. Segnaliamo inoltre la spettacolare la gestione dei replay che calamiterà le vostre attenzioni anche nel dopo corsa. Potrete selezionare il numero dei piloti (fino a 20), settare la moto in base alla conformazione della pista, variare la compressione del motore, la geometria dello sterzo, il tipo dei pneumatici: il tutto, sempre, con un approccio semplicistico. Provato su un K6 III 400 MHz, con Voodoo3 e 128 MB di RAM, con 20 piloti sui tracciati il gioco schizzava di brutto... Per il multiplayer, supporto garantito via Internet (fino a 8 giocatori), in rete locale e tramite collegamento seriale.

Raffaello Rusconi

PCZ COMMENTO

Il gioco proposto dalla The Dawn Interactive è interessante ma al tempo stesso limitato sotto alcuni aspetti: insomma, gareggiare in una categoria dove ci sono giochi del calibro di *Motocross Madness*, *Motoracer 2* è un'impresa ardua. *SHMGP* non esce distrutto dal confronto impari, ma limita i danni: a parte un sistema di controllo che non ci ha convinto del tutto e soprattutto la scelta opinabile del guard-rail lungo la pista, questo titolo ha fatto intravedere delle buone potenzialità. Quindi, allacciatevi il casco e buon divertimento...

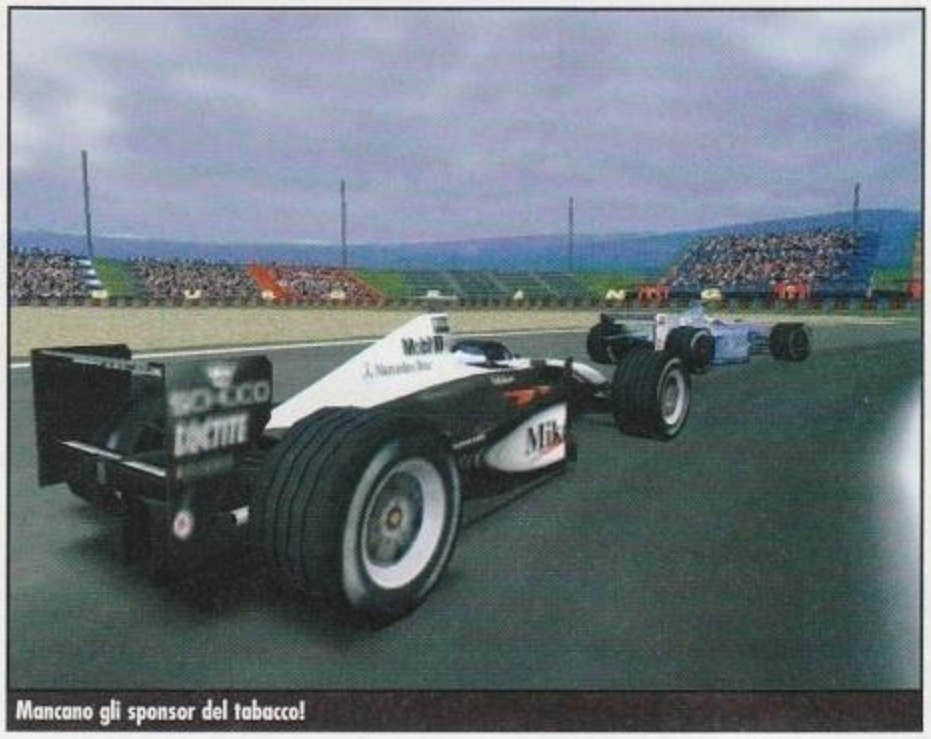
76

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 2000

La stagione nuova di F.1. ha aperto i battenti con la clamorosa doppietta del cavallino rampante. E' finalmente arrivato l'anno del trionfo o dovremo aspettare ancora una decina d'anni?


Mancano gli sponsor del tabacco!

INFO
Genere: Simulazione di guida
Casa: EA
Sviluppatore: Image Space
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Direct3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 350 MB

In questa recensione mi sono proposto (ebbene si ho fatto un fioretto…) di non parlare assolutamente di *GP3*, un titolo che per me è più di una certezza: probabilmente è un'ossessione. Dopo aver subito diverse minacce redazionali, nel recensire il nuovo acquisto della EA in questo line up targato 2000, non troverete su queste pagine alcun riferimento a Crammond e al suo imminente gioco *(e, intanto, ci sei già cascato due volte... Nd Sole)*.
Alla partenza del nuovo mondiale di F.1 non poteva mancare il colosso americano che si è accorto di quanto seguito e interesse muove il "circus" guidato dal geniale Bernie Ecclestone. Com'è nello stile della casa dominatrice del mercato mondiale dei videogiochi, per presentarsi al pubblico i responsabili del marketing si sono accaparrati a suon di dollaroni la licenza ufficiale. Il buon Bernie, si sa, al fascino dei soldi non resiste e in quest'annata videoludica è riuscito nella grandiosa impresa di piazzare tre licenze in ambito PC per tre annate diverse… comunque, poteva fare di meglio… Inutile dirlo ma la licenza che conta se l'è guadagnata la EA che potrà così edificare la linea dedicata alla F.1 nel suo prestigioso catalogo di prodotti.
Insomma, con il mondiale appena iniziato, vedere nei negozi una scatola bianca con il marcio EA con l'immagine della Ferrari fa un certo effetto: quindi prepariamoci a vendite colossali! La casa americana, per la quale nutro profonda ammirazione sin dai tempi di *Larry Bird and Julius Erwing One on One*, è ormai sinonimo di qualità: a parte qualche titolo controverso (*Fifa 2000?*) la media dei prodotti è sicuramente elevata; visivamente ci vengono proposti sempre prodotti ineccepibili da questo punto di vista, ma i dubbi sui titoli targati EA sono a livello giocabilità e profondità simulativa. Anche a questa regola non sfugge il nuovo *F1 2000*, titolo affascinante sotto molteplici aspetti, ma che rivela un'immediatezza e una semplicità che ci fa intuire che sia stato sviluppato più per i neofiti che per i fanatici delle simulazioni di guida. Se pensate che non ci siano set up da sviluppare, vi sbagliate di grosso: sono stati implementati molteplici parametri, ma non riescono a dare quella profondità, quell'incidenza che ci si aspetterebbe da un titolo di questo calibro. La filosofia ai piani alti della EA è quella di cercare di creare prodotti di facile accesso per un vasto pubblico, e quindi tutte quelle raffinatezze, quei tocchi di classe, quella costante applicazione richiesta da simulazioni come *Grand Prix Legends* non sono presenti. È una scelta effettuata dal colosso americano. Questa nostra tesi ci è stata confermata anche da Antonio Farina che ci ha confessato che l'unica richiesta da parte della EA nello sviluppo dello strabiliante *Superbike 2000* è stata quella di avere un prodotto più semplice, immediato.
E così è stato anche per *F1 2000*…

Visuale da dietro.

Attenzione ai tagli!

SPERIAMO CHE SIA L'ANNO BUONO!

Dopo il solito strabiliante filmato in FMV arriviamo al menu di gioco e troverete cinque diverse modalità pronte per essere provate. Innanzitutto, notiamo con sorpresa la presenza del "Test day" che ci darà la possibilità di provare i circuiti e le macchine con le quali affrontare questa stagione di F.1.
Questa modalità è una sorta di allenamento, di anticamera per imparare a padroneggiare questi bolidi a ruote scanalate.
Insomma, se caricate *F1 2000* per la prima volta, vi converrà sperimentare questa modalità, almeno per saggiare la durezza delle barriere laterali…
Se invece vi sentite pronti a sfidare campioni del calibro di Schumacher, Hakkinen, Barrichello, Villenueve e compagnia bella, allora vi converrà provare il classico "Quick Race" che vi permetterà di indossare casco, tuta e guanti scegliendo un Gran Premio tra i 17 disponibili.
F1 2000 offre, come in una simulazione che si rispetti, la possibilità di giocarsi un'intera stagione di F.1 nella modalità "Championship": speriamo che almeno la vostra ricorsa al titolo non debba terminare in malo modo come accade ultimamente alla Ferrari nel GP "maledetto" del Giappone… Oltre a questa opzione, potrete giocarvi un singolo Gran Premio nella modalità "Gran Prix" selezionando ogni parametro del gioco. Infine nel menu iniziale troverete l'opzione "Multiplayer" che vi consentirà di sfidare amici in rete locale e via Internet: il worldwide web è l'asso nella manica di *F12000* visto che permette a 22 giocatori di sfidarsi in un GP interattivo. Notevoli anche le possibilità offerte dal collegamento via rete. Insomma, il gioco della EA a livello opzioni e modalità non sembra inferiore a nessuno…

DEVO FERMARMI AI BOX

Appena scenderete in pista vi basteranno pochi secondi per capire che il giocone di mamma EA è dannatamente veloce e pre-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

senta una buonissima fluidità: la guida è frenetica, forse anche troppo per una simulazione…

Dopo aver macinato chilometri su chilometri avrete la sensazione che il gioco è veramente OK ma gli manca qualcosa per raggiungere quella vetta di assoluta eccellenza che un titolo del genere dovrebbe sempre avere. Se la EA si è sempre distinta per l'enorme cura riposta anche nel più piccolo dettaglio, ebbene in *F1 2000* ho avuto personalmente l'impressione che questo prodotto sia stato sviluppato in fretta e furia dal team Image Space (hanno avuto a disposizione circa un anno…) con la politica del limitare i danni. Infatti, il gioco è decisamente buono, ma con la solita cura maniacale made in EA il risultato sarebbe stato sicuramente ottimo. Calcolando che gli uomini della EA hanno ottenuto questa licenza esclusiva per la durata di tre anni, nei futuri *F1 2001/2002/2003*, probabilmente, affineranno questo prodotto elevandolo verso quelle vette di eccellenza che ci aspettiamo solitamente dalla casa canadese. Se la sensazione di velocità e di fluidità è ben resa, anche la cosmesi grafica fa ampiamente il suo dovere: graficamente, *F1 2000* è molto bello da vedere. Noi l'abbiamo testato su Pentium III con una TNT2 alla risoluzione standard 800x600 e il frame rate era veramente molto convincente e costante. Naturalmente, come per i vari *Fifa* e soci, i giochi sviluppati da EA sono destinati al grande pubblico e accessibili anche per computer di fascia bassa: infatti i requisiti minimi parlano di Pentium 233 MHz, 64 MB di RAM, CD-Rom 4x e una scheda video 2D dotata di 4MB. In un periodo di superaccelerazione 3D, quest'attenzione per i computer poco dotati fa onore alla EA. Per gustarlo appieno è richiesto almeno un Pentium II e una scheda tridimensionale dell'ultima generazione. Per quanto riguarda le risoluzioni, la minima è a 512x384, mentre quella più "high" è a 1024x768.

Per fare andare più veloce il tutto potrete, comunque, ridurre un po' di dettagli come il numero di oggetti presenti negli specchietti, abbassare la definizione del cockpit, togliere gli alberi lungo la pista, i ponti, i cartelloni, le tribune eccetera.

Sul fronte grafico non ci può proprio lamentare. Molto belli sono gli effetti di lens flare, le nuvole di ghiaia (quando finite fuori pista) e il fumo del motore quando sta per esplodere… Se poi volete lasciare qualche incisione lungo la pista, vi basterà far pattinare un po' le ruote e il gioco è fatto. Molto riuscito è l'effetto di surriscaldamento dei dischi frenanti: a essere pignoli manca solamente la nuvoletta nera costituita da milioni di particelle… ma forse è chiedere un po' troppo…

I programmatori hanno implementato effetti speciali come l'environment mapping, ombre in tempo reale e una diversa luminosità delle luci; ogni monoposto vanta la bellezza di 1200 poligoni.

Grande novità per quanto riguarda i piloti: ora a seconda delle telecamera utilizzata potrete osservare i caschi che si spostano in avanti e indietro a seconda dell'accelerazione e della decelerazione: finalmente potrete imitare Jean Alesi, sicuramente il pilota più caratteristico da questo punto di vista.

I sorpassi sono un evento raro in tv...

COME GUIDARE IN SICUREZZA

L'aderenza è considerata come la capacità di percorrere velocemente le curve. Guidando al limite, facendo un curvone veloce a 200 Km/h, le quattro ruote tendono ad avere una diversa distribuzione dei pesi e, di conseguenza, a perdere aderenza una alla volta e non tutte contemporaneamente. Se in curva la monoposto gira poco e tende ad andare dritta significa che le ruote anteriori tendono a perdere aderenza prima di quelle posteriori e ci si trova in condizione di sottosterzo. Se in curva la monoposto tende a mettersi di traverso significa che le ruote posteriori tendono a perdere aderenza prima di quelle anteriori e quindi ci si trova in condizione di sovrasterzo. La soluzione ideale è quella di riuscire a creare un assetto neutro in modo da non dovere continuamente effettuare correzioni prima o durante le curve. L'importante è uscire veloci dalle curve e non entrarci e poi frenare… quindi regolatevi di conseguenza. Se vi trovate di fronte a problemi insormontabili per limitare o eliminare del tutto il sottosterzo, provate a irrigidire le barre antirollio posteriori e ammorbidire quelle anteriori. Se non ottenete miglioramenti, provate a scegliere una mescola più morbida per le gomme anteriori e più dura per quelle posteriori. Un altro utile consiglio è quello di aumentare la pressione dei pneumatici anteriori e diminuire quelli posteriori. La stessa cosa la potrete fare a livello ammortizzatori. Se non ottenete miglioramenti consistenti, provate a intervenire a livello alettoni caricando quello anteriore e alleggerendo quello posteriore. Per il sovrasterzo dovrete effettuare le stesse operazioni però al contrario. Buona aderenza!

Che ne dite di questi 1200 poligoni?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La BMW di Ralf Schumacher.

DAMMI UN CAMBIO LONGITUDINALE

Per guidare queste monoposto avrete a disposizione diverse possibilità: abbiamo sperimentato il gioco con la tastiera, con un joystick analogico e con un volante Microsoft Force Feedback. Naturalmente la soluzione migliore è il volante, ma anche nei primi due casi il sistema di controllo si è rivelato preciso e affidabile.
Certo disputare un intero Gran Premio con la tastiera è un'impresa da campionissimi e vi richiederà un allenamento specifico a base di flessioni sulle dita... Buono, ci è sembrato il supporto del Force Feedback e vi basterà salire su un cordolo per sentire il vostro volante tremare come una foglia.
Sono previsti molteplici aiuti per i piloti novizi e non: quindi se non ve la sentite potrete lasciare l'assistenza allo sterzo, il cambio automatico, il controllo della trazione, l'assistenza nella frenata, l'indistruttibilità della monoposto, i consigli dai box e la forza degli avversari (fino al 120%).
Accumulando esperienza potrete togliere questi aiuti e gustarvi appieno, nella gioia e nel dolore, tutte le raffinatezza offerte da *F1 2000* nell'ambito della pura guida. Un appunto che mi sento di muovere riguarda l'effetto scia: se stiamo dietro a una macchina per molto tempo non riuscendo a superarla, ci beccheremo tutto lo sporco sollevato e il calore della vettura che ci precede, danneggiando l'equilibrio generale della nostra monoposto.
Questo è quello che succede nella realtà ma che non ha riscontro in *F1 2000*: infatti sentirete la scia solo nella fase di sorpasso e l'effetto non crea poi così tante turbolenze come accade nella realtà. Un'altra piccola mancanza di realismo riguarda l'uscita dalla traiettoria ideale, dove si dovrebbe notare l'assenza del tanto agognato grip: l'effetto, anche in questo caso mi sembra che debba essere ulteriormente sviluppato e affinato.
Giocando con le telecamere ci siamo divertiti a provare a simulare qualche Gran Premio utilizzando una delle numerose visuali a disposizione: abbiano notato alcune differenze.
Per giocare alla grande e non aver alcun problema la migliore tra le telecamere è sicuramente quella dall'abitacolo; decisamente scomoda e imprecisa nella risposta ai comandi si è rivelata quella esterna posizionata da dietro in perfetto stile arcade. La macchina utilizzando la suddetta visuale si rivela imprecisa e soggetta a scarti improvvisi: un vero e proprio mistero della programmazione... Le inquadrature proposte offrono uno spettacolo degno della TV: l'unica lamentela che ci sentiamo di muovere in questo caso riguarda la gestione un po' macchinosa dei replay che, pur offrendo numerose visuali d'effetto, non garantiscono un'adeguata facilità d'accesso al menu.

VOGLIO AFFRONTARE HAKKINEN

Comunque in pista la sensazione di velocità resa dal motore predisposto dai ragazzi della Image Space è buona e sembrerà di disputare realmente una gara di F.1. Una gradita novità è l'inserimento del giro di ricognizione (disabilitabile), finora relegato a oggetto del mistero nelle simulazione di F.1 per computer.
In questo giro di formazione le macchine saranno gestite dal computer, al fine di evitare qualche numero alla Coulthard (vedi Monza del 1995...). Quando giocate per la prima volta potrete creare il vostro profilo: tutti i dati e i cambiamenti nel gioco verranno mantenuti e in questo modo verranno memorizzare automaticamente tutti i giri veloci e le vittorie.
Per ricreare una certa fedeltà simulativa, alla Image Space hanno raccolto migliaia di dati e di statistiche sulle nuove macchine della nuova stagione e hanno passato

PILOTI

_F1 2000_ pur presentando un notevole supporto a livello multiplayer vanta anche un'interessante intelligenza artificiale. Più specificatamente i programmatori hanno sviluppato un particolare tipo di IA che differenzia il grado di abilità di ogni pilota. Infatti, i vari Hakkinen, Schumacher, vengono suddivisi dalla CPU in base a diversi parametri come aggressività, abilità nel effettuare curve veloci, lente eccetera. Il tutto cercando di ricreare a video le prestazioni abituali di questi fenomeni che corrono in Formula Uno. Ma il lavoro effettuato dai programmatori della Image Space non si è limitato solo a questo, ma hanno efficacemente lavorato in profondità. L'approccio è stato molto ambizioso: solitamente per simulare il comportamento dei piloti si ha una linea tracciata lungo la pista. I piloti dotati di intelligenza artificiale seguono questo percorso. In _F1 2000_ i piloti gestiti dal computer hanno un cono di visione e loro reagiscono all'interno di questo campo. Il sistemo fisico reagisce agli oggetti/ostacoli presenti in questo spazio definito: grazie a questo approccio innovativo nel campo delle simulazioni di guida, il pilota guarda direttamente all'interno di questo cono e pensa reagendo in base alla presenza di qualche ostacolo sulla sua strada. Se c'è una macchina davanti a lui, il pilota penserà a schivare la monoposto o a frenare. In questo modo non ha un percorso prefissato. Se non ci sono macchine sulla sua strada, ovviamente le monoposto gestite dal computer seguono la linea ideale che non sempre corrisponde al percorso più breve lungo il circuito. I programmatori hanno studiato attentamente diversi racing book per implementare al meglio le traiettorie ideali per superare una chicane o per percorrere una curva veloce. L'obiettivo dichiarato è quello di far guidare il pilota virtuale come la sua controparte reale: il risultato è buono ma richiederà ancora una lunga d'opera d'affinamento nei prossimi _F1 200X_. Comunque i piloti cercano di simulare i loro alter ego umani, cercando di ottenere piazzamenti decorosi e combattendo per la difesa della propria posizione. Il grosso problema è lo sviluppo della personalità e dello stile di guida: i numeri imprevedibili di Coulthard sono difficile da ricreare anche per un computer...

Il tornantino di Montecarlo affrontato da una McLaren.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'immagine dalla Prost di Alesi.

La Jordan all'inseguimento...

più di due mesi e mezzo per testare attentamente questi parametri per inserirli con successo nel gioco.
Sono previsti diversi upgrade nel corso della stagione per sistemare il livello delle monoposto e quello dei piloti. Oltre a questo si sono avvalsi dell'aiuto della Benetton che ha fornito per ora un aiuto piuttosto marginale ma che, dal prossimo anno, con la benedizione della Renault e di Briatore, potrebbe fornire un contributo più consistente magari nello sviluppo della telemetria, assente nella versione da noi provata. Questa lacuna, soprattutto se comparata al vecchio *GP2 (salvato in corner! Nd Sole)*, è grave e testimonia, ancora una volta, la natura arcade di *F12000*.
La telemetria è basilare per comprendere dove modificare il proprio set-up, per controllare l'usura del fondo piatto, per capire perché si rallenti in un determinato punto della pista oppure se usando una mescola più dura o una pressione minore delle gomme possiamo guadagnare trazione in una curva particolare. Questa mancanza rende piuttosto "accessoria" la ventina di opzioni di regolazioni per il settaggio della monoposto: finché si tratta di aumentare il carico delle ali nessun problema, ma quando dovrete intervenire sulle molle la situazione si complica... Oltretutto è problematico capire in quale parte del circuito riuscite a guadagnare e dove invece vi beccate regolarmente il distacco. Peccato: speriamo che venga implementata il prossimo anno!
Se *F1 2000* ha qualche lacuna, può vantare anche qualche altra novità: è il primo gioco ad avere la ripartizione della frenata settabile direttamente dall'abitacolo, un elemento che i piloti reali possono cambiare in corsa. Un'altra novità è data dalla possibilità di cambiare l'inclinazione dell'ala anteriore ai box: se nella realtà serve un cacciavite, qui vi basterà il semplice clic del mouse. Unica nota stonata è la riproduzione dei circuiti che non si rivela - a mio avviso - precisa e maniacale con quella di *GP2*, *Grand Prix Legends* e, sconfinando in ambito due ruote, a *Superbike 2000* dell'italiana Milestone. Ho provato spesso la sensazione che le piste qui inserite siano troppo strette, che alcuni cordoli non siano dove dovrebbero essere, così come cartelloni pubblicitari e così via.
E' una mia sensazione e potrei anche sbagliarmi, però provate a girare a Monza e poi fatemi sapere... I sali e scendi, gli avallamenti e i passaggi sui cordoli sono resi bene sembrano essere assorbiti altrettanto bene dalla monoposto: non sarà difficile restare in pista come accadeva con il capolavoro di casa Papyrus, ma le macchine non saranno nemmeno telecomandate. Non male neanche l'IA dei piloti che si dimostrano abbastanza intelligenti e non si limitano a svolgere solamente il "compitino". Per maggiori delucidazioni leggetevi il box presente su queste pagine.
Un'altra piacevole sorpresa riguarda il comparto sonoro, che delizia gli appassionati con un rombo estremamente realistico: pur non avendo conferme ufficiali, è facile ipotizzare che sia sta la Benetton a permettere la registrazione del proprio V10. Comunque, quando le altre macchine entreranno nella vostra scia sentire il rumore assordante del loro motore: il tutto vi regalerà l'incredibile sensazione di guidare realmente un bolide di F.1. E come ciliegina sulla torta rimarchiamo i commenti tecnici nel pre e dopo gara di Ivan Capelli, telecronista sulle reti Rai nonché ex pilota Ferrari in F.1.

Raffaello Rusconi

La grafica di F1 2000 è di buona fattura.

PCZ COMMENTO

Insomma, *F1 2000* è un buon gioco a cui manca quel qualcosa per diventare capolavoro. Molto giocabile e godile anche su computer non particolarmente potenti, l'ultima aggiunta al line up imponente della EA ha come attrazione principale la possibilità di farvi disputare il mondiale di F.1. di questa stagione. La grafica è buonissima, così come il sonoro che offre un rombo dieci cilindri molto entusiasmante. Numerose le opzioni e modalità di gioco offerte (il multiplayer via Internet); però la mancanza della telemetria e l'impostazione decisamente arcade potrebbero far storcere il naso ai puristi delle simulazioni. In definitiva, *F1 2000* merita di essere acquistato come antipasto in previsione dell'arrivo sul pianeta Terra dello stratosferico *GP3*.

85

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENEZIA

**La Cryo si lancia con coraggio nel mercato dei giochi online.
A voi il compito di scalare il potere nell'affascinante Venezia del XVI secolo.**

INFO

Genere: Gestionale Online
Casa: Cryo
Sviluppatore: Cryo
Distributore: C.T.O. Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda Video con 4MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 280 MB

Questo *Venezia: Fortuna e Gloria nella Città dei Dogi* appartiene alla ristretta famiglia dei titoli creati unicamente per essere giocati online. Voi impersonate il giovane rampollo di un'importante famiglia veneziana caduta in disgrazia e il vostro compito è naturalmente quello di riportare in alto il buon nome del vostro casato, lavorando sia sul piano economico che su quello politico. La Venezia in cui vi ritroverete ad interagire è quella del XVI secolo, quando il suo strapotere economico sul mediterraneo iniziava ad essere messo in discussione dall'ascesa dell'Impero Ottomano e dalle conquiste oltreoceano di Spagna e Portogallo.
Si tratta di un'ambientazione storica dal fascino indiscutibile, ricreata dalla Cryo con una certa cura, anche se in realtà manca degli approfondimenti cui la casa d'oltralpe ci aveva ormai abituato con la sua serie di educational storici.
In questo caso hanno preferito puntare maggiormente sul gioco vero e proprio ed è sicuramente una scelta che apprezziamo, visti i trascorsi, ma in definitiva qual è il risultato di questo tuffo nel mondo dei giochi online? Scopriamolo insieme...

Un canale veneziano, le texture non sono molto varie, ma denotano una certa cura da parte della Cryo. Peccato non si possa dire lo stesso di tutto il resto...

SPECULAZIONI SUI BACHI DA SETA

Iniziando a giocare ci si ritrova completamente spaesati: cosa bisogna fare e soprattutto come bisogna farlo? I più furbetti tra voi diranno "Beh, potevi anche leggerti il manuale...", ma la realtà delle cose è che lo striminzito manuale (ben nove pagine in bianco e nero senza una foto...) presente nella confezione si tiene molto sulle generali: non un accenno alla funzione dei tasti, non uno alla spiegazione dell'interfaccia. Starà al vostro intuito scoprire cosa e come farlo. Il primo obiettivo da raggiungere è quello di rimpolpare un po' il vostro striminzito patrimonio, vi converrà quindi investire i primi ducati nell'acquisto di alcune materie prime da lavorare o da rivendere a seconda delle oscillazioni del mercato. Per lavorarle avrete bisogno di macchinari appositi da acquistare negli uffici di produzione, quindi dovrete azionarle e aspettare il risultato. Volendo, invece di acquistare le materie prime al mercato, potrete finanziare delle spedizioni nei vari porti del mediterraneo e, a seconda dei ducati investiti, potrete fare affidamento su imbarcazioni più o meno robuste e/o veloci correndo però il rischio di venire abbordati perdendo imbarcazione e carico.
Una volta che le imbarcazioni saranno tornate in porto, potrete rivendere le mercanzie recuperate lucrandoci sopra o scambiandole con altri giocatori, magari tenendo d'occhio la situazione del mercato per non farvi buggerare (che belli questi termini un po' rustici, un po' da nonna, nevvero?).

SCAMBIO DI FIGURINE

Altro aspetto molto considerevole del gioco sono le collezioni d'arte. Nella Serenissima sono simbolo di prestigio e potere, e ogni giocatore farà bene a cercare di creare delle collezioni d'opere d'arte da scambiare o rivendere al migliore offerente. Il metodo più semplice è quello di rivolgersi a uno dei tre antiquari presenti in laguna e vedere cosa hanno da offrirci, ognuno di questi è specializzato in un certo tipo di opere: antichità classiche, mediorientali o italiane, ma volendo ci sono altre vie per ampliare la propria collezione. Ogni settimana è possibile partecipare a delle aste pubbliche dove comprare le opere che mancano alla propria collezione privata o dove mettere all'asta opere che ci interessano poco. Un altro metodo per recuperare manufatti e opere consiste nell'inviare delle spedizioni con il

Piazza San Marco in tutto il suo splendore, sicuramente la locazione meglio riuscita di tutto il gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Siamo al porto, in lontananza partono le navi per le varie spedizioni in giro per il mediterraneo, speriamo che tornino...

FACCIAMO UN BRINDISI

Il motore del gioco si basa interamente sulla tecnologia SCOL (Non tutti sanno che: questa parola in danese e svedese va gridata ad alta voce in fase di brindisi; e così PCZETA fa, ancora una volta cultura!
Questo linguaggio molto particolare, probabilmente non riesce a mostrare il meglio di se in questo gioco ma sembra molto interessante per la creazione di siti interamente tridimensionali grazie all'apporto ulteriore del linguaggio SCS.
Si tratta di un qualcosa di simile al VRML ma potenziato all'ennesima potenza tra le cui doti va sicuramente segnalata la semplicità d'uso e l'elasticità.
Chi di voi è interessato alla costruzione di siti che sfruttino il linguaggio SCS, sappia che è in uscita Cryonics, un prodotto creato apposta e corredato di una vasta libreria di oggetti tridimensionali, texture e audio pronti per essere usati.

preciso compito di recuperare oggetti d'arte. Una volta ottenuta una collezione "completa" è possibile rivenderla in cambio di ingenti somme di denaro.
Una caratteristica curiosa di Venezia consiste nell'uso che fa di alcune carte speciali. I giocatori, volendo, possono acquistare queste carte per ottenere dei poteri particolari o per proteggersi. In certe occasioni è possibile infatti venire derubati da altri giocatori, conviene quindi munirsi subito di una carta per difendersi dai furti. Le varie carte hanno un diverso valore di rapidità che ne determina il costo e il potere, inoltre aggiungono un tocco di imprevisto al gioco, il che non guasta. Col procedere del gioco si ampliano anche le possibilità offerte al proprio avatar: ci saranno cacce al tesoro con enigmi da risolvere e potrete intraprendere la carriera politica per scalare il sistema oligarchico vigente a Venezia fino magari ad ambire alla carica di Doge.

E' SOLO QUESTIONE DI TEMPO

Una delle cose che più ci ha lasciato perplessi di *Venezia* è la gestione del tempo. Il tempo di gioco è contratto rispetto a quello reale, ma le varie operazioni necessitano comunque di un tot prima di essere portate a termine. Una volta messa in funzione la macchina per lavorare i tessuti e trasformarli in abiti, bisogna aspettare delle ore prima di poter mettere le mani sul prodotto completo. Una spedizione nel mediterraneo può impiegare una settimana di tempo prima di tornare, magari saccheggiata. Con intelligenza da parte della Cryo, il tempo nel gioco prosegue anche quando il giocatore è disconnesso (pensate a dover stare connessi realmente una settimana per vedere tornare una nave carica di argilla...), ma resta il fatto che tutto si dilata comunque troppo rendendo il gioco profondamente noioso. A questo bisogna aggiungere che l'interazione con i giocatori si riduce allo scambio di merci, o alla creazione delle cosiddette Scuole (associazioni che riuniscono il patrimonio di più giocatori in una sola associazione), ma nulla più, il che per un gioco online è piuttosto un controsenso. Oltretutto, ogni volta che ci siamo connessi erano presenti online ben pochi giocatori, per di più quasi esclusivamente francesi il che ha reso la comunicazione piuttosto difficile. Col tempo probabilmente si svilupperà anche una comunità italiana con cui giocare, ma per il momento abbiamo incontrato giusto tre o quattro connazionali.
Tecnicamente parlando, Venezia è piuttosto sottotono, la ricostruzione di Piazza San Marco è degna di lode così come lo è il lavoro di ricerca, ma il motore 3D è veramente troppo limitato ed è tristissimo vedere i giocatori rappresentati da dei manichini senza gambe che fluttuano sul terreno con due frame di animazione. Il sonoro, infine, si riduce quasi esclusivamente a un brusio di fondo che dovrebbe darci la sensazione di trovarci in una Venezia piena di vita e che invece crea unicamente uno stridente contrasto con le calli spesso deserte che ci troviamo a percorrere.

Ugo Laviano

Notate la ricchezza di particolari dei personaggi, stupefacente vero? Il sarcasmo: questo sconosciuto.

PCZ COMMENTO

***Venezia* è un gioco sicuramente ambizioso, immerso in un periodo storico molto affascinante e dalle interessanti potenzialità. Il risultato però non è dei migliori: la struttura lenta e per nulla snella rende il tutto poco giocabile e godibile. Da un titolo esclusivamente online, ci si aspetta poi un'interazione maggiore tra giocatori che si riduce invece a ben poche operazioni. Sorvoliamo infine sulla realizzazione tecnica, assolutamente non all'altezza degli standard odierni. Preferiamo considerarlo come un esperimento su cui lavorare per proporre titoli migliori.**

60

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEED FOR SPEED PORSCHE UNLEASHED

La saga *Need for Speed* non conosce limiti e ci delizia anche quest'anno con un prodotto decisamente all'altezza della sua fama

INFO

Genere: Guida
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98/2000
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: 3D con 8 MB di RAM
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Electronic Arts ha la buonissima abitudine di rilasciare nuove release dei propri titoli di punta ogni anno, la sezione sportiva, con *FIFA*, *NHL* e *Superbike* in testa, è giunta alla versione 2000, ma pur non seguendo la stretta numerazione annuale, anche la saga *Need for Speed* torna puntuale ogni anno per regalare nuove emozioni.
Giunti al 2000 con un ottima fama alle spalle e con tanta voglia di stupire, i ragazzi della Electronic Arts hanno deciso per questa volta di abbandonare i numerosi e prestigiosi marchi automobilistici per affrontarne approfonditamente soltanto uno: la tedesca Porsche, ricca di oltre 50 anni di storia e di circa 80 modelli che hanno calcato le piste e le strade di mezzo mondo.
La sfida è aperta: oltre a riprodurre i modelli recenti si sono studiati tutti i modelli prodotti, dalla gloriosa 356 prodotta in pochissimi esemplari fino alla 911 Turbo del 2000, un vero bolide dalle forme impressionanti.
Le innovazioni rispetto al pur ottimo *High Stakes* non riguardano solo il parco macchine, ma l'intero concetto di gioco e di design delle piste.
Le modalità di gioco singolo sono inizialmente solo tre: una gara arcade veloce su un esiguo numero di piste e con una decina circa di modelli guidabili, una gara di tipo knockout nella quale ad ogni giro l'ultimo concorrente che taglia il traguardo viene eliminato e un torneo knockout nel quale invece l'ultimo viene eliminato dopo ogni gara.
La modalità multiplayer è ricca, ma paga un pesante dazio, la perdita della modalità split screen, le rimanenti modalità di gioco sono via Internet, con connessione diretta tra modem, con connessione diretta via IP e la importante versione per il gioco in Rete Locale (Local Area Network).
Sempre dal menù principale è possibile accedere alla Porsche Chronicle, una galleria di informazioni ed immagini che celebrano l'oltre mezzo secolo di vita della Porsche, dalla fondazione ai giorni nostri.
Ma il vero cuore di *Porsche Unleashed* è la modalità Evolution: qui non potrete limitarvi a correre ma dovrete, con i pochi soldi a disposizione, acquistare uno dei primi modelli della 356 e partecipare all'unico campionato disponibile.
Una volta terminato e vinto il campionato potrete procedere alle riparazioni o alla sostituizione delle parti danneggiate e, in caso abbiate messo da parte abbastanza soldi, potrete acquistare un modello successivo e affrontare nuovi campionati, sovente riservati a un solo modello di auto. I campionati si succederanno rapidamente, ma per arrivare ad acquistare gli ultimi modelli attualmente in commercio dovrete sudare le fatidiche sette camicie. Ovviamente il modello di guida varierà nel tempo e se sarà semplice guidare i recenti bolidi dotati di trazione integrale e assetto da fare invidia ad una Formula 1, altrettanto non si potrà dire dei modelli anni '50, completamente privi di assetto, con la forte tendenza ad imbarcarsi in curva e dotati di pneumatici strettissimi.
Se è vero che fino a *Need for Speed 3* le auto sembravano viaggiare su binari, già nel *4* si erano notati miglioramenti nella fisica di gioco... ora la fisica è stata completamente reimpostata e non sarà raro vedere le auto sbandare o sovrasterzare, pur restando la componente arcade caratteristica della serie. Per impedire comportamenti anomali dei vari mezzi impiegati sarà opportuno tenere una condotta di guida molto lineare e impostare nel modo corretto i

Il sogno di noi tutti: guidare una sfavillante Porsche gialla!

Il cruscotto è disegnato poligonalmente.

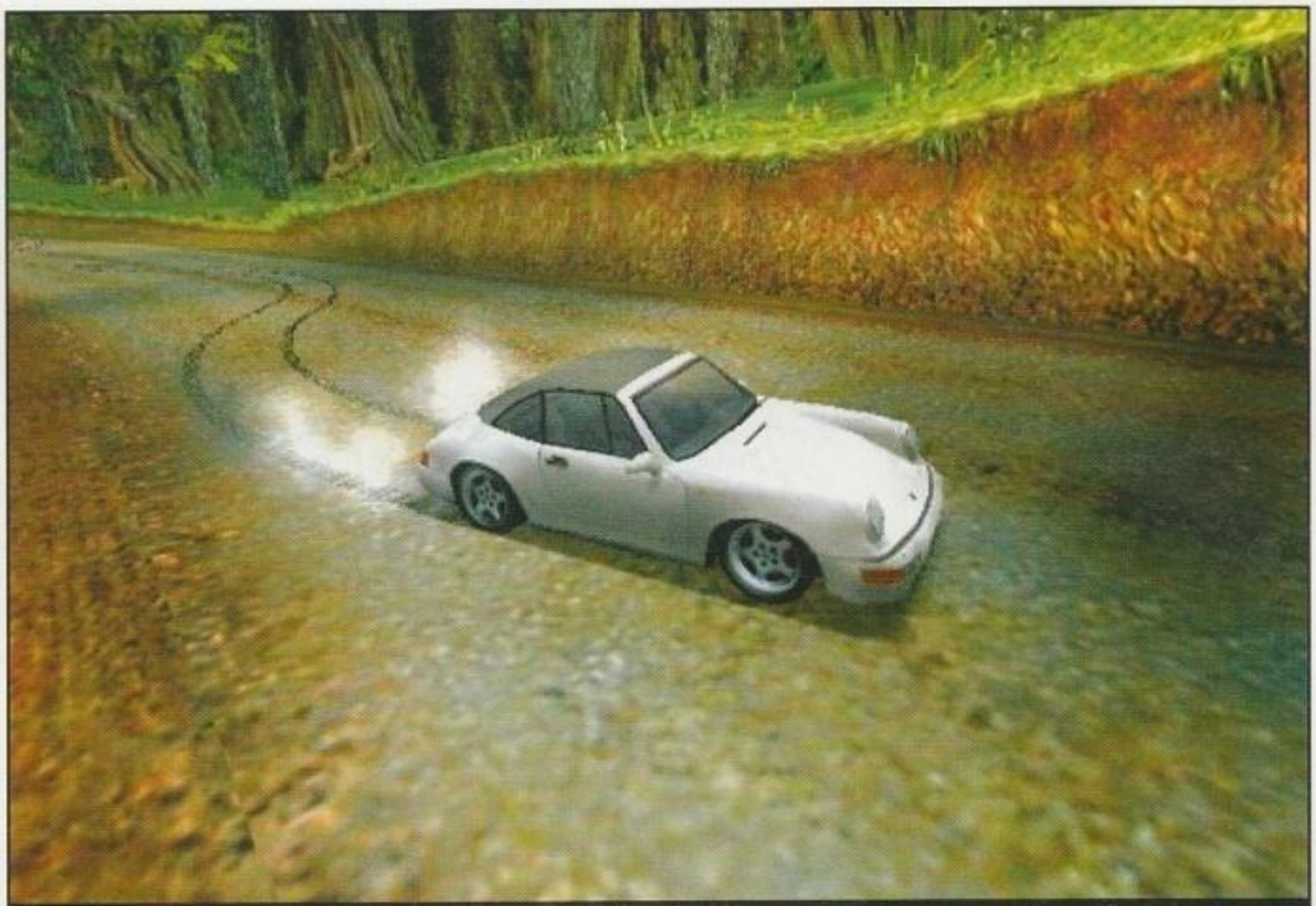
Sfrecciare al tramonto è proprio il massimo.

La schermata dove si seleziona l'auto prima della corsa.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

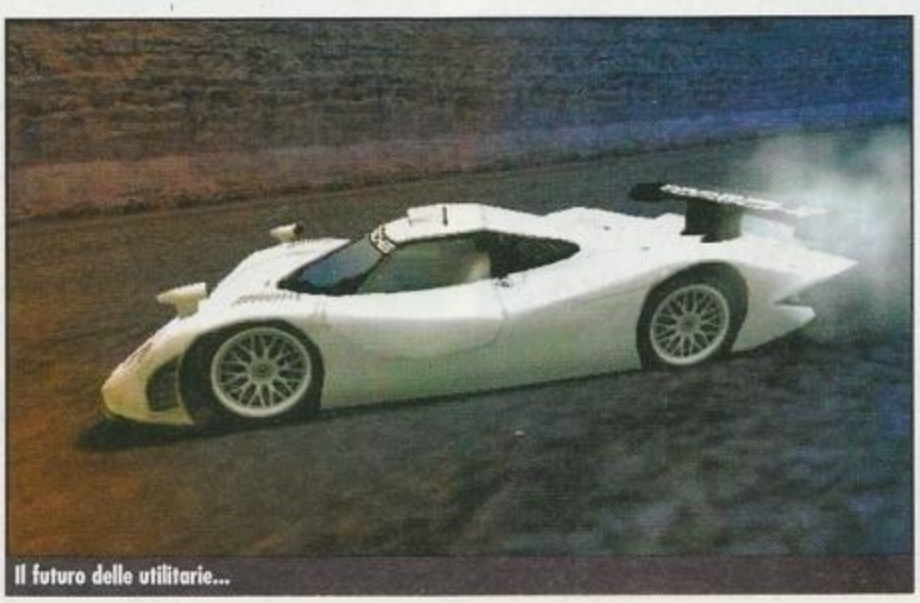
Il dettaglio grafico è ai massimi livelli.


La 911 sembra non tenere al meglio la strada: che si sia immedesimata in una Classe A?

parametri di frenata, i rapporti del cambio e l'assetto. Oltre ad acquistare pezzi di ricambio sarà possibile aumentare la cilindrata e la potenza, installare barre antirollio e altre decine di accessori in modo da rendere la vostra Porsche imbattibile o solamente più accattivante esteticamente.
La modalità di gioco rimanente è la cosidetta Factory Driver: in essa avrete l'opportunità di diventare collaudatori della casa tedesca, dopo un semplice esame d'ingresso sarete chiamati ad effettuare le manovre più spettacolari ed estreme, affrontare serie di curve al limite delle capacità del mezzo, test dell'alce, slalom tra i birilli, fino alle dimostrazioni al pubblico e alle fughe dalle forze dell'ordine.
Il Factory Driver si rivela estremamente divertente e può di fatto costituire una sfida nella sfida specie per le spericolatezze alle quali obbliga, manovre che probabilmente non vi trovereste mai a provare in una serie normale di gare.
Uno degli elementi che, però, hanno sempre distinto la saga di Electronic Arts è la sezione grafica e di design, uno dei capisaldi della serie.
Innanzitutto le auto: riprodotte alla perfezione, con gli interni poligonali, elemento fortemente apprezzabile nei modelli cabrio nei quali è facile distinguere anche la strumentazione di bordo.
Lo stesso pilota è poligonale e muove le braccia sterzando, portando la mano destra sul cambio al momento opportuno e, tra le finezze, si può notare come il pilota si volti nel caso si stia ingranando la retromarcia.
Le auto, come già nel capitolo precedente, sono dotate di comandi per clacson, luci, indicatori direzionali e luce di retromarcia e, durante la presentazione, è possibile aprire le portiere, il cofano e il portabagagli. Il maggiore sforzo realizzativo è però quello impiegato per la realizzazione delle numerose piste: finalmente si può osservare un ritorno all'antico, con l'eliminazione parziale delle piste a circuito in favore di ben nove tracciati in linea.
I circuiti sono comunque presenti, nel numero di cinque, tra i quali è d'obbligo citare quello cittadino di Montecarlo, in parte sviluppato sullo stesso tracciato utilizzato per il Gran Premio di Formula 1.
Tutti i livelli sono creati con un cura praticamente maniacale, ogni singolo aspetto è stato studiato e difficilmente due curve si assomigliano, ogni sezione di circuito presenta caratteristiche uniche a livello di paesaggio, di texture, vegetazione, costruzioni ed effetti sonori.
Per esempio nella pista ambientata sulla Costa Azzurra, oltre al notevole dislivello affrontato tra la partenza e la fine del tracciato, è impossibile non citare gli ottimi suoni d'ambiente comprendenti per esempio la risacca nella baia sottostante, i riverberi nei tunnel, o gli ottimi effetti visivi con le navi che si riflettono sulla superficie dell'acqua con la nebbia all'orizzonte.
Su di un sistema che soddisfa al minimo i requisiti consigliati la distanza di visualizzazione si attesta su valori decisamente buoni, con decine di metri visibili ai lati delle piste, i riflessi sono ottimi, e anche i danni alle auto sono creati in maniera soddisfacente, gli oggetti al contorno sono numerosi e ogni elemento del paesaggio è ottimamente caratterizzato dalle texture molto colorate.
Tra le meraviglie possiamo citare le condizioni atmosferiche variabili dinamicamente e la possibilità di cambiamenti di visibilità tra una sezione del percorso e la successiva, con nebbia capace di fare capolino dietro l'angolo.
Need for Speed V si attesta su livelli di giocabilità e longevità decisamente alti, la fisica delle auto appare migliorata, elementi come la gestione della scuderia, la carriera, e la modalità Factory driver aggiungono nuovi tasselli per un mosaico dai rarissimi difetti.

Daniele Borgna

La visuale esterna è molto appagante.


Il futuro delle utilitarie...

PC COMMENTO

Porsche Unleashed è un'ottimo gioco, divertente e complesso, le velleità simulative sono smussate a favore di un modello di guida che si attesta a metà strada tra quello dichiaratamente arcade dei primi capitoli della saga e che man mano, negli anni, si sta evolvendo sempre più verso una simulazione.
La grafica è come al solito da urlo, un passo avanti rispetto alle produzioni attuali, che si scontra con requisiti di sistema abbastanza alti, ma comunque nella media.
La longevità è ottima e sinceramente gli amanti dei giochi di guida non dovrebbero farsi sfuggire un titolo di questo calibro.

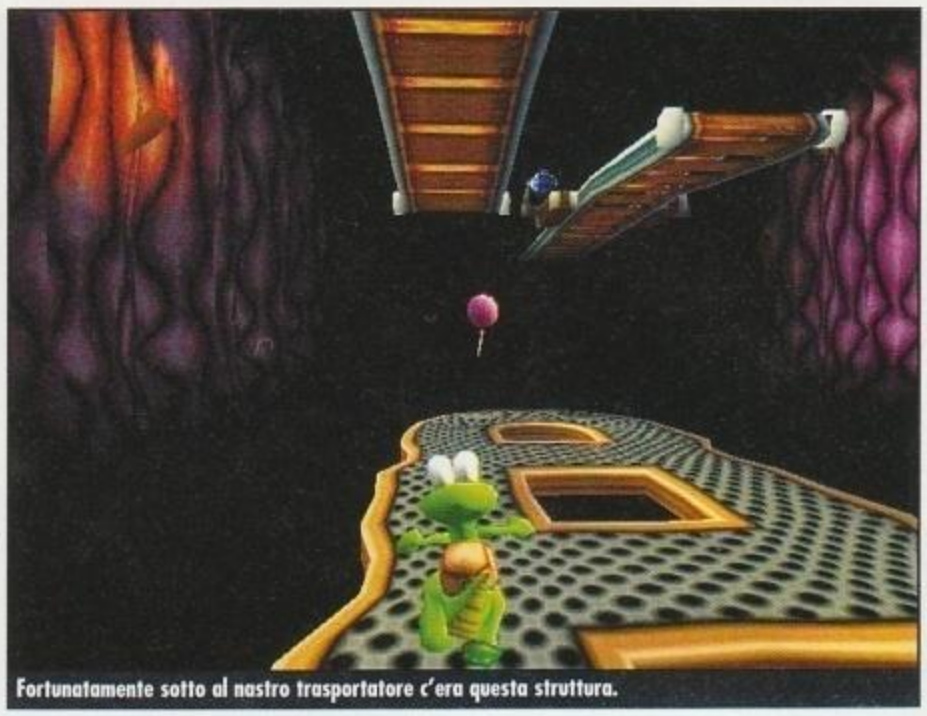
92

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CROC 2

E' tornato il simpatico coccodrillo Croc, tra livelli coloratissimi e gameplay collaudato riuscirà a ritrovare tutti i Gobbo?


Fortunatamente sotto al nastro trasportatore c'era questa struttura.

INFO

Genere: Platform
Casa: Fox Interactive
Sviluppatore: Argonaut
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2
RAM: 64 RAM
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 40 MB

Sono passati ormai due anni dal primo episodio che vide *Croc* salvare tutti i Gobbo e sconfiggere il malefico Baron Dante, ma la storia sembra ripetersi. Per chi non lo sapesse Croc è il personaggio principale di un platform 3D dalla grafica coloratissima e accattivante, semplice ma allo stesso tempo esauriente; pubblicato recentemente per PlayStation, *Croc 2* è ormai pronto anche in versione PC.

LA STORIA CONTINUA

Croc è un cucciolo di coccodrillo, vissuto per anni tra i Gobbo, dei piccoli batuffoli di pelo che sistematicamente riescono a cacciarsi nei guai e a farsi rapire dal cattivo di turno: tale Baron Dante.

La missione del giocatore è facilmente intuibile e del tutto simile a quella del primo episodio, salvare gli amici e sconfiggere tutti i boss di fine livello.

In effetti i Gobbo rapiti non sono gli stessi del primo episodio, questi abitano in terre diverse, e questa volta Croc avrà un motivo in più per sconfiggere Baron Dante, improvvisamente redivivo: il cattivone ha rapito anche i suoi genitori.

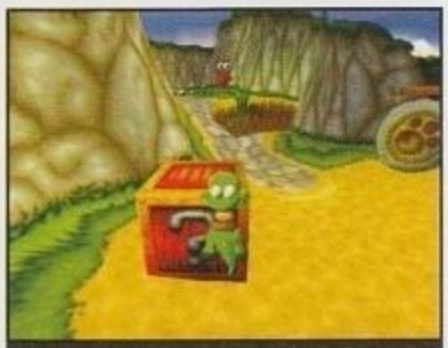
L'organizzazione di gioco sarà leggermente diversa rispetto al primo titolo: ora i 40 livelli non dovranno necessariamente essere affrontati in maniera lineare, ma sarà possibile girovagare avanti e indietro all'interno delle quattro sezioni di gioco, corrispondenti ad altrettante tribù di Gobbo, caratterizzate da ambienti e condizioni climatiche differenti, in modo da poter avanzare comunque nel caso si rimanga bloccati in uno specifico punto.

QUALI CAMBIAMENTI?

Croc mantiene la grafica fumettosa del primo capitolo, il dente acuminato che spunta dalla bocca non fa certo paura, e lo zaino portaoggetti è sempre presente sulle spalle del nostro eroe.

I movimenti sono tutti molto fluidi e realistici, il sistema di controllo è indifferentemente costituito da pad o tastiera, entrambi liberamente configurabili. Durante le prime sessioni di gioco le difficoltà principali riguarderanno il metodo di rotazione del personaggio, infatti premendo i pulsanti di movimento sinistro o destro, Croc, non solo girerà su se stesso, ma in caso di pressione prolungata comincerà a correre in cerchio, rendendo difficoltosa le gestione negli spazi stretti tipici del platform. Un'altra difficoltà alla quale potrebbero andare incontro i nuovi utenti, è quella della gestione dei salti: la posizione della telecamera alle spalle del giocatore non permette un'esatta valutazione della lunghezza del salto ed è causa di frequenti errori, specie dopo le brevi sessioni di volo o in caso di salti particolarmente lunghi.

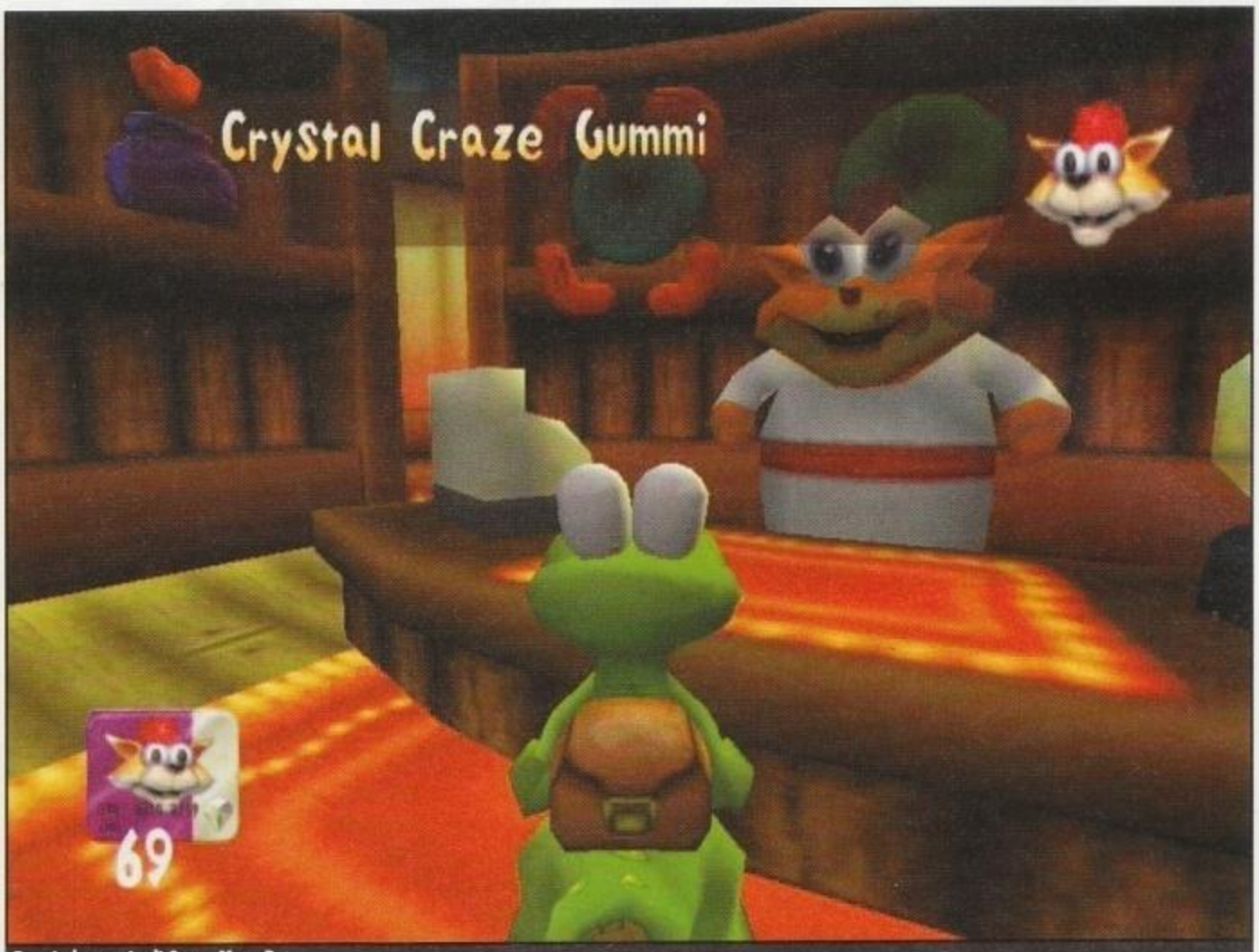
Oltre a muoversi nelle quattro direzioni, Croc potrà usare lo strafe laterale, il salto e il colpo di coda per eliminare gli avversari, potrà distruggere casse e altri oggetti effettuando il super salto (una volta in aria basterà premere nuovamente il pulsante del salto), oppure un salto con capriola ottenibile tramite la pressione dei due tasti di strafe e della freccia in avanti. Un punto dolente che affligge il gioco, come quasi tutti quelli del genere, è l'utilizzo delle telecamere: la visuale in terza persona con camera alle spalle del protagonista permette una buona visione del livello di gioco, ma sovente si fa trovare in difficoltà nel caso di movimenti repentini o qualora Croc si trovasse con la schiena al muro. La presenza di un pulsante per far tornare la telecamera alle spalle non giustifica del tutto i pasticci creati talvolta del sistema; la scelta dei programmatori, infatti, è quella di basare i movimenti sulla visuale della telecamera e non sul personaggio, quindi nel caso di inquadratura frontale i comandi saranno praticamente invertiti: per far


Il nostro eroe può aggrapparsi in caso di salto troppo corto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un t-rex!!! Ehm... chi ha detto Lara?



Eccoci al negozio di Swap Meet Pete

avanzare il personaggio dovremo premere il tasto indietro, per farlo girare a sinistra premere il testo destro e così via.

VITE E COLLEZIONI

Le vite disponibili sono inizialmente cinque, espresse come frazioni di un cuore, ogni volta che si sbaglierà un salto, si verrà colpiti dagli avversari o ci si pungerà si perderà una frazione di vita: per acquistare frazioni sarà invece necessario raccogliere uno dei cuori sparsi per i livelli o riuscire a collezionare i 100 diamanti presenti in ogni livello.

I diamanti, normalmente ritrovabili per tutto il livello, ci indicheranno anche la strada principale da seguire: per trovarli tutti però sarà necessario prestare estrema attenzione a ogni sezione del livello, rompere tutte le casse presenti e raggiungere luoghi elevati, magari visibili solo attraverso il binocolo; oltre ai diamanti normali si dovranno raccogliere anche cinque gemme colorate, le quali, una volta raccolte, daranno l'accesso a nuove aree di gioco.

Lo scopo finale del gioco è però la liberazione di tutti i Gobbo rapiti da Baron Dante e dai suoi malefici alleati, da affrontare uno a uno come boss di fine livello; peregrinando per i livelli, oltre a liberare i Gobbo, situati in punti strategici o all'interno di gabbie, si dovranno cercare anche dei Gobbo d'oro, che ci permetteranno l'accesso a ulteriori livelli segreti. Ogni sezione superata ci fornirà poi degli speciali crediti da spendere a proprio piacimento nel negozio di Swap Meet Pete, come alcuni power up o rifornimenti di energia.

I livelli sono realizzati con un buon numero di texture estremamente colorate e applicate decisamente meglio rispetto al primo episodio: i colori sgargianti contribuiscono a creare un'atmosfera giocosa, coadiuvata da una colonna sonora azzeccata e da buoni effetti di riverbero ed eco.

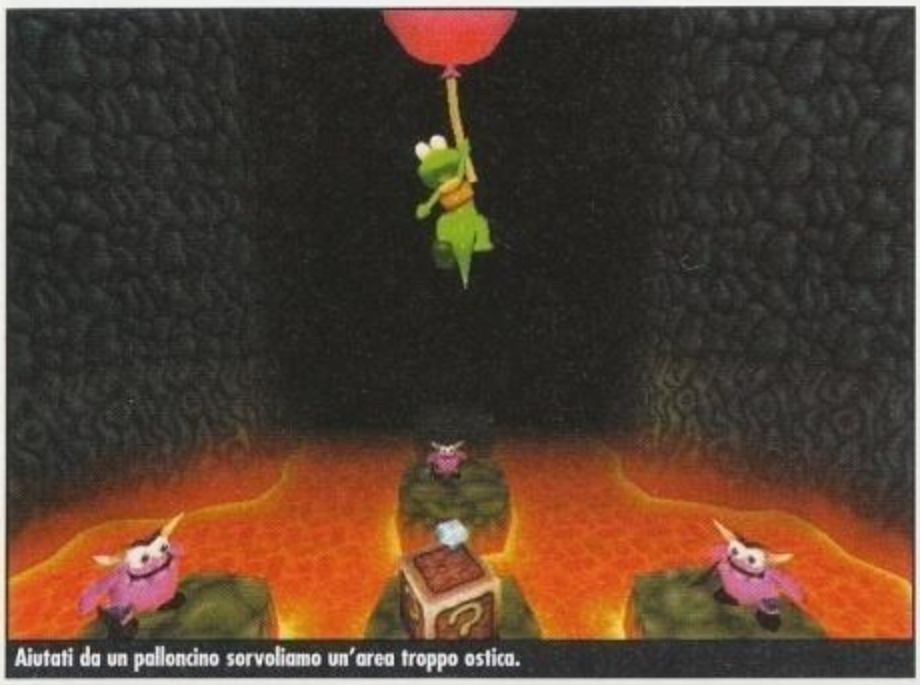
Anche i nemici non sembrano particolarmente paurosi, nessuno muore in maniera cruenta, anzi le sequenze nelle quali vengono eliminati consistono normalmente nella scomparsa dell'avversario a eccezione degli occhi, che cadono a terra scomparendo pochi istanti dopo. Per arrivare alla sfida finale con Dante, ci si potrà avvalere di un grande numero di congegni e oggetti con i quali interagire, trampolini, palloncini per sorvolare aree pericolosa, carrelli minerari in puro stile montagne russe, e ancora pulsanti, ponti levatoi, gare su moto ad acqua, piattaforme mobili, a scomparsa o che si distruggono, corde, nastri trasportatori, mezzi di trasporto e altri ammennicoli vari.

La difficoltà del gioco, si attesta su livelli medio alti e, a parte i primissimi livelli, si possono notare numerosi passaggi difficili, che richiedono una buona coordinazione ed una notevole padronanza nei controlli.

I requisiti minimi di sistema si attestano su di un Pentium II 266, scheda video da 4 mega, almeno 32 MB di RAM e altrettanti mega di spazio su Hard Disk.

In sostanza *Croc 2* aspira al titolo di migliore platform 3D per PC ma, scontrandosi con l'attuale leader e pur ottenendo sicuri consensi, non sembra avere le carte in regola per sorpassare *Rayman 2*, che presenta livelli più complessi e una grafica più ricca di dettagli. Il livello è comunque nettamente al di sopra della media e per gli amanti del platform sarebbe un delitto lasciarselo scappare.

Daniele Borgna


Aiutati da un palloncino sorvoliamo un'area troppo ostica.

La divertente corsa con le moto ad acqua.

PCZ COMMENTO

Gli amanti del platform non dovrebbero farselo sfuggire, questo *Croc 2*, pur non rivoluzionando il genere compie il suo dovere, migliorando in parte gli aspetti del predecessore e conservando una buona giocabilità. I sottogiochi permettono di smettere per un attimo di saltare da una piattaforma all'altra, e alcune idee sono decisamente originali.

La longevità si attesta su livelli classici per un platform, se correrete per finirlo non ci vorrà moltissimo, ma se cercate la perfezione, allora avrete filo da torcere.

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROLLCAGE STAGE II

Vi ricordate di quel gioco di corse futuristiche che uscì un po' di tempo fa? No, non *Pod*, no neanche *Power Slide*. Dai, quello con le armi! No, non *WipeOut 2097*, ma sempre della Psygnosis. Suvvia ragazzi... Si, bravi proprio *Rollcage*!

INFO

Genere: Guida Arcade
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Psygnosis
Distributore: CD Verte - Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda Video con 4MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 50 MB

Sfrecciamo lungo le pareti di un tunnel sommerso: la grafica dei percorsi è pregevolissima oltre che veloce.

Ebbene, incredibile ma vero, è giustappunto uscito il seguito. Ironia a parte, bisogna ammettere che il genere delle corse futuristiche, dove ci si silura più o meno in allegria, inizia a essere piuttosto inflazionato. Negli ultimi due anni sono usciti una marea di giochi appartenenti a questa categoria. Tra i pochi che sono riusciti a distinguersi in qualche modo, vuoi per il divertimento, vuoi per qualche asso nella manica in più rispetto alla concorrenza, c'è sicuramente da ricordare il primo *Rollcage*. Il gioco spingeva l'acceleratore al massimo sul fattore velocità e sforacchiamento acrobatico, ottenendo come risultato un titolo divertente e adrenalinico. Come i "mister" tra voi sapranno, squadra che vince non si cambia (*vallo a dire a Eriksson!!! Nd Sole*) e questo secondo capitolo non si discosta più di tanto dalla ricetta originale, aggiungendo giusto qualche spezia per arricchire il sapore originale. Lo scopo del gioco è uno solo: vincere. Gli obiettivi, però, variano a seconda delle modalità di gioco: se a volte basta arrivare primi in una gara per salire sul podio, in altre occasioni bisognerà mandare una roccia in gol (che sciccheria, eh? Avete notato come si lega alla frase sui CT di prima?) oppure riuscire a distruggere un certo numero di obiettivi entro un tempo limite. Confusi? Un attimo e vi verrà spiegato tutto con calma...

TAGATA' MON AMOUR

La struttura base del gioco è piuttosto semplice: ci si ritrova a bordo di bolidi futuristici che hanno non solo la possibilità di montare armi di vario genere (vedi Box), ma possono anche infrangere le leggi della gravità, iniziando a correre a testa in giù o lungo le pareti dei percorsi. La cosa all'inizio può risultare disorientante, anche perché vedere tutto il mondo che ci ruota intorno fa spesso rimpiangere i robusti sacchetti delle compagnie aeree *(e fortunate scenette tratte da* Amici Miei Atto III - *Nd Sole)*, ma dopo un po' di tempo ci si fa l'abitudine e anzi, diventa importante riuscire a sfruttare la cosa per raggiungere i bonus delle armi e le varie frecce acceleratici (essenziali per raggiungere velocità improbabili), che si trovano lungo i tracciati. Un altro elemento divertente è dato dalla possibilità di distruggere le diverse strutture che corredano le piste, in modo da farle crollare addosso ai propri avversari per rallentarli. Divertente e spettacolare allo stesso tempo.

I campionati possono essere affrontati sia in modalità "Classica" sia in modalità "Totale". Nella prima è essenziale piazzarsi primi o, almeno, esserlo in graduatoria alla fine della lega; nella seconda non conta solo il piazzamento, ma anche i punti che si fanno mazzolando gli avversari.

Naturalmente non mancano le altre modalità classiche come le gare Arcade, quelle a Cronometro e le piste al contrario, ma sono altre le chicche del gioco.

La modalità Allenamento serve per imparare a giocare e ci pone davanti a delle gare in

Psichedeliaaaaaaaaa, tutte le teste ti porti viaaaaaaaaaa!

Che mira sopraffina: colpito e affondato dalla lunga distanza durante una curva.

La modalità Calcio Bizzarro: riusciremo a infilare in porta quel macigno? Dubito...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONTINUIAMO COSI', FACCIAMOCI DEL MALE.

Le armi e i vari bonus messi a disposizione dal gioco sono tutti efficaci, e se alcuni erano già presenti nel primo Rollcage, altri fanno qui la loro prima comparsa. Vediamo un po' cosa ci permettono di fare:

Il turbo:
fenomenale per schizzare a velocità smodate. Può essere pericoloso se usato in situazioni poco chiare visto che la vettura diventa un missile.

Il mitragliatore:
attivandolo si inizia a sparare a raffica per un tot di tempo in linea retta. Fa chic e non impegna.

Missili rotanti:
questi gingilli spazzano via qualsiasi cosa si venga a trovare sulla loro traiettoria. Difficile mirare bene, ma di sicuro effetto.

Bomba globale:
con quest'arma si sprigiona dalla propria vettura un'esplosione atomica che fa saltare in aria qualsiasi avversario nelle vicinanze.

Lo scudo energetico:
ottimo per difendersi dagli attacchi degli avversari.
Meglio attivarlo subito, non si sa mai.

Le sfere rotanti:
sono uno scudo ma anche un'arma. Vi proteggono dalle bombe globali degli avversari, e fanno sbandare chi le tocca.

I missili a ricerca:
utilizzandoli in coppia con il tasto per la mira sono perfetti per sbarazzarsi dei nemici che hanno l'impudenza di starci davanti.

Il campo elettrico:
dalle vostre ruote spuntano dei raggi elettrici. Gli incauti che ne vengono a contatto si ritrovano con una tenuta di strada degna di un casco di banane.

Il rallentatore:
rallenta gli avversari e li immerge in una dimensione psichedelica degna del miglior Leary. Cosmico!

Raggio della morte:
una scia gialla parte dalla vettura che lo lancia e travolge tutto e tutti. Un consiglio: se non siete voi a lanciarla, statene alla larga. Dico davvero.

Il missile speciale:
utilizzandolo si lancia un missile che inesorabile raggiunge e devasta chi si trova in prima posizione. Un vero sfizio.

Il buco nero:
davanti alla vettura si crea un buco nero che ci teletrasporta più avanti lungo il percorso. Se si è abbastanza rapidi si possono usare anche quelli attivati dagli avversari.

solitario con degli scopi particolari come tenere la strada o frenare al momento giusto. In un certo senso ricorda le patenti della serie *Gran Turismo*, che spopola ormai da secoli su PlayStation. La modalità Gara è invece dedicata ai più smaliziati e ci costringe ad affrontare dei compiti molto ostici: correre a velocità folli su delle piste senza bordi assai strette, compiere dei salti sfruttando i bonus della super velocità, ecc.

Completando le leghe e le varie modalità, si sbloccano nuove opzioni di gioco e vetture sempre più veloci (e incontrollabili...).
Ci si ritrova ben presto a poter giocare con un amico anche al Calcio Bizzarro in cui, all'interno di un'arena, si devono usare le macchine per spingere una roccia dentro la porta dell'avversario; oppure a divertirsi con la modalità Distruzione dove si ha un tempo limite per demolire un certo numero di oggetti sparsi lungo una pista. Volendo, esiste anche il Combattimento in cui ci si mazzola, tra più giocatori, all'interno di un'arena farcita di armi.
Rollcage Stage II, grazie a questo proliferare di sotto giochi, ne guadagna in divertimento e longevità, e vi ritroverete a ripetere alcune competizioni più e più volte, pur di ottenere la medaglia d'oro.
La cosa che lascia impressionati è l'assurda velocità che riesce a raggiungere il gioco in certi frangenti. Attivare il turbo, quando si guida una delle macchine più potenti, può portare a delle vere e proprie esperienze mistico-visive, in cui le sinapsi si squagliano come il pongo lasciato su un terrazzo ad agosto. La grafica supporta questa scelta attivamente, fornendo delle cromie accesissime che fanno rivivere la cultura psichedelica a pieno schermo. Il tutto è poi accompagnato dalle classiche musiche Tunz-Tunz che fanno coppia con questo genere tanto quanto lo fa Gianni con Pinotto.
Il multiplayer, infine, è supportato in ogni forma e salsa, compreso lo split-screen (fino a quattro giocatori su uno stesso PC!).

Con le palle roteanti sfido chiunque ad avvicinarsi. He-Man, non sei nessuno.

Ugo Laviano

PC Z COMMENTO

**Globalmente è senza dubbio uno dei migliori titoli del suo genere.
Lo schema di gioco sarà ormai classico, ma si deve dare atto alla Psygnosis di aver farcito il suo ultimo parto con parecchia roba.
Grafica veloce e giocabilità alle stelle. La domanda da porsi in questi casi è una: il gioco è divertente e adrenalinico? E la risposta è: sì!
Se non ne potete più di questo genere, lasciate pure perdere; per gli appassionati si tratta invece di un must!**

85

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUDGET

La nostra amata rivista vuol farvi risparmiare i soldi delle "mancette" settimanali, e quindi date un'occhiata a quello che vi proponiamo questo mese

HEAVY GEAR 2

INFO
Casa: Activision
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Agosto 1999
ZETA TEST #52 - Voto 9

Ecco l'ultima simulazione di Mech nata in casa Activision e, come ci si poteva immaginare, siamo di fronte all'ennesimo capolavoro. Fin dalle prime immagini della presentazione ci si può rendere conto della qualità e della quantità dell' azione che sarà presente nel gioco. Le missioni di allenamento non si possono assolutamente evitare se si vuole imparare a controllare a dovere il proprio Mech, che dovrà diventare come una seconda pelle se ci si vuole salvare quella vera... *Heavy Gear 2* ha un'atmosfera che tiene sempre sulle spine, dovrete guardarvi sempre alle spalle, pronti a essere sforacchiati alla minima distrazione; strategia e tattica sono le componenti principali delle campagne e non vi conviene muovere un passo se non sapete cosa state facendo di preciso.

Piccola nota tecnica: i programmatori della Activision, vista la complessità e la precisione grafica del gioco, hanno praticamente stabilito che l'unico modo per godere appieno delle meraviglie grafiche di *Heavy Gear 2* sia quello di essere dotati di una scheda acceleratrice e hanno così deciso di non rilasciare neanche un driver di rendering via software. In definitiva, per non lasciarsi scappare questo titolone, è meglio risparmiare qualche soldino per fare un bell'upgrade al proprio PC, se ancora non l'avete fatto.

WARZONE 2100

INFO
Casa: Eidos
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Aprile 1999
ZETA TEST #48 - Voto 9

Chiudete la porta, sbarrate le finestre e, cosa ancor più indispensabile, riempite per bene la dispensa; cominciare una partita a *Warzone 2100* può farvi perdere la cognizione del tempo, e non solo: la vostra vita sociale potrebbe essere sconvolta dall'introduzione di questo titolo in casa vostra. Le migliorie portate in questo genere di giochi da *Warzone 2100* non sono affatto irrilevanti e danno una rispolverata a giochi strategici in tempo reale che ultimamente si andavano un po' appiattendo sullo stesso livello. Passerete ore ed ore a sperimentare nuove armi e ad escogitare nuove strategie per riuscire a sconfiggere il nemico, dotato ormai di una Intelligenza Artificiale decisamente avanzata: finalmente le unità nemiche agiscono secondo una "legge di sopravvivenza" che evita

azioni avventate e suicide. Molti gli aspetti grafici diversi da un normale gioco strategico, come ad esempio la possibilità di zoomare su alcuni particolari o di ruotare la rivoluzionaria visuale 3D in modo da tenere sotto controllo al meglio tutta la situazione che ci si presenta. Nel gioco sono stati inserite una varietà impressionante di unità, altrettante armi, e la possibilità (che nel gioco diventa praticamente una necessità) di migliorare l'abilità delle proprie truppe, rendendo possibile l'aggiornamento delle tecniche e delle abilità che, al momento della creazione della singola unità, non erano ancora disponibili. *Warzone 2100* si può tranquillamente definire un titolo decisamente nuovo e interessante, che sarà capace di trattenervi davanti al computer per parecchio tempo.

ENEMY ENGAGED: APACHE VS HAVOC

INFO
Casa: Empire
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Marzo 1999
ZETA TEST #47 - Voto 8

Se pur con qualche difetto, *Apache vs Havoc* si va ad accostare ai migliori simulatori di volo: le riproduzioni dei due elicotteri più potenti sul mercato bellico sono riuscite decisamente bene, ricche di particolari e realistiche quasi all'inverosimile. Il contorno non è da meno: i mezzi da guerra terrestri, sono la riproduzione esatta e particolareggiata dei modelli reali e molte volte sono composti da parecchie parti meccaniche 3D totalmente mobili. L'atmosfera e gli ambienti possiedono un accurato aspetto grafico che rende molto piacevole svolazzare sopra i centri abitati e ammirarne il paesaggio prima di essere abbattuti per troppa distrazione... Gli agenti atmosferici sono riprodotti con molta accuratezza e ricoprono un ruolo molto importante: infatti la poca visibilità può giocare qualche brutto scherzo e le tenebre della notte o una fitta nevicata possono nascondere trappole terribili per un pilota. Le differenze tra i due elicotteri si possono avvertire chiaramente: l'Apache è molto più agile e maneggevole, mentre il colosso russo, pesando quattro tonnellate di più, risulta di conseguenza un po' restio ad alcune manovre. Non resta che provare di persona l'esperienza di maneggiare uno di questi velivoli e incappare in tutto ciò che può rendere difficile la vita di un pilota, aspetti che sono stati accuratamente implementati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

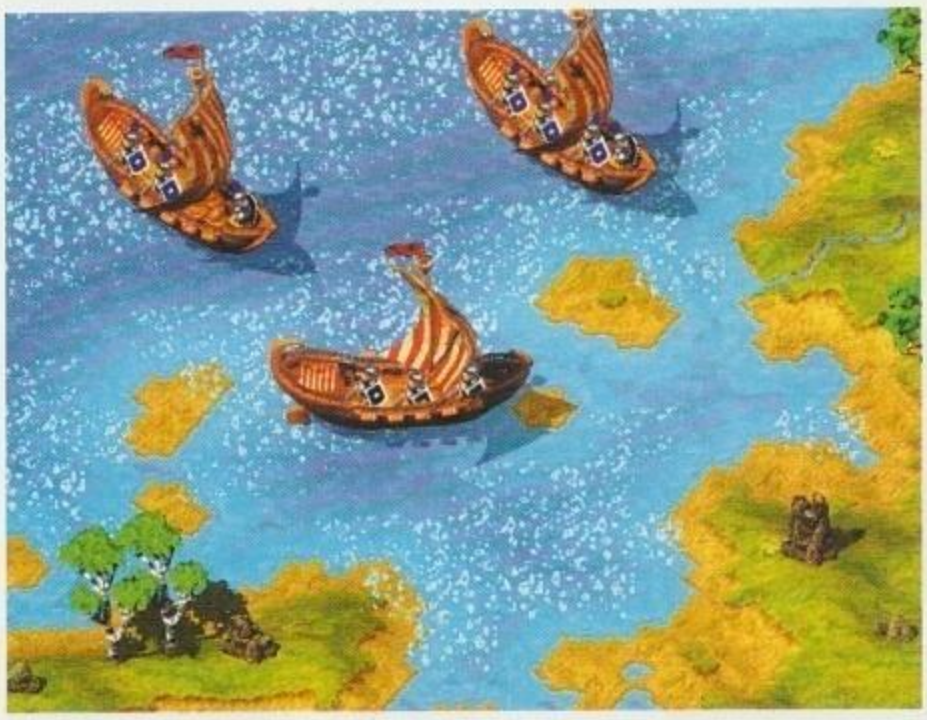
http://www.oldgamesitalia.net/

THE SETTLERS III

INFO

Casa: Blue Byte
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Marzo 1999
ZETA TEST #47 - Voto 7

Chi ha già giocato i titoli precedenti della serie giura di essersi ritrovato parecchie volte all'alba con ancora il mouse in mano e la voglia di costruire ancora qualcosa...
Ebbene, l'ultimo episodio della serie *Settlers* non poteva certo deludere le aspettative: è stato migliorato parecchio sotto l'aspetto grafico e anche la giocabilità ha fatto notevoli passi avanti. Le mappe di gioco sono state ingrandite parecchio, aumentando così la voglia di scoprire e di esplorare; la cura con cui sono stati disegnati tutti gli elementi del gioco come case, alberi, barche e simili, permette la creazione di città e regni di tutto rispetto, ogni edificio al suo posto, ogni omino nelle sue faccende affaccendato.
Chiunque, probabilmente, ha sognato di urlare "IL MONDO E' MIOOOO!!": questa è l'occasione adatta per vedere se si è veramente all'altezza di gestire un regno di dimensioni così vaste e per quanto potrete mantenerlo nell'ordine. A voi la scelta della civiltà con cui cimentarvi in questa ardua impresa con i Romani, gli Asiatici o con gli Egiziani? Una pecca che magari limita un po' la longevità di questo titolo da collezione: le strategie da condurre, purtroppo, sono praticamente identiche anche cambiando la civiltà con cui si sceglie di colonizzare il mondo.



FIGHTER SQUADRON

INFO

Casa: Activision
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Marzo 1999
ZETA TEST #47 - Voto 8

Siamo di fronte a una riproduzione dettagliata dei velivoli protagonisti della seconda guerra mondiale, un realismo del tutto raro, reso possibile dal praticamente totale rispetto delle leggi della fisica. Gli ambienti sono stati riprodotti altrettanto fedelmente, anche se l'aspetto grafico globale poteva essere un po' migliorato. Ma è proprio grazie al fatto che la grafica non è così complessa che *Fighter Squadron* non ha bisogno di grandi requisiti hardware, in modo tale che gran parte dei videogiocatori possano godersi le meraviglie di questo simulatore anche senza dover spendere fior di quattrini per aggiungere al proprio computer l'ultimo potentissimo processore o la velocissima scheda video di ultima generazione.
Americani, Tedeschi e Inglesi si contendono il predominio dei cieli di tre regioni distinte a suon di mitragliate: l'Africa del Nord, il Canale della Manica e la Renania.
E' consigliabile svolgere le immancabili missioni di allenamento per prendere confidenza con questi uccelli metallici e, una volta raggiunto una livello di esperienza tale da permettervi di manovrare al meglio il vostro velivolo, non dovrete fare altro che scegliere una fazione e buttarvi nella mischia.
Solo voi potete decidere a chi consegnare la vittoria.

TOP GUN HORNET'S NEST

INFO

Casa: Microprose
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: n.d.
ZETA TEST n.d

Top Gun Hornet's Nest comprende un misto di missioni aria-aria e aria-terra, che il famoso Maverick dell'altrettanto famoso film Top Gun, questa volta alla cloche di un Hornet F/A-18, dovrà svolgere lungo la sua carriera di pilota della marina americana.
Semplicità di utilizzo e di manovrabilità e grafica non troppo compressa possono essere considerati i punti a favore di questo titolo, mentre potevano essere magari sviluppate maggiormente la trama e la longevità.
A testimoniare l'estrema semplicità che permea il gioco c'è il fatto che le prime missioni si possono tranquillamente completare senza neanche l'ausilio del manuale, cosa che in una simulazione di volo abbastanza complessa risulterebbe impossibile. Peccato che l'ordine delle missioni sia decisamente fisso, e sia impossibile variare minimamente sulla trama. Si è costretti a svolgere le missioni sempre nello stesso ordine e sempre con gli stessi obbiettivi, dieci missioni per ognuna delle tre campagne; ancora più frustrante è scoprire che la missione termina bruscamente appena si raggiunge l'obbiettivo primario, come la distruzione di un velivolo nemico... Insomma, *Top Gun Hornet's Nest* non è un gran capolavoro, ma fa sempre la sua scena in una collezione di videogame.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZETA BORSINO

Il borsino di PC Zeta del mese di aprile è caratterizzato dalla temporanea scomparsa dei giochi d'avventura, a causa dello stagnare quasi permanente di questo genere, un tempo invece ricco di spunti e di nuove uscite. Entra così una carrellata sul meglio dei giochi sportivi e si movimentano le altre classifiche con il meglio del meglio sia fra i titoli usciti di recente, sia fra qualcosa di più attempato, ma che merita assolutamente di essere della partita.

GIOCHI SPORTIVI

NHL 2000 Electronic Arts

Electronic Arts non si smentisce: *NHL* rappresenta forse la miglior saga sportiva che abbia mai visto la luce sui nostri PC. Accuratezza realizzativa e grande divertimento: queste le caratteristiche principali che fanno di *NHL 2000* un titolo da consigliare anche a chi vive in una capanna a cavallo della linea dell'equatore

Championship Manager 99/00 Eidos

I fratelli Collyer all'ennesima potenza. Ci sono titoli che si possono consigliare agli appassionati del genere senza timore di ricevere minacce di morte: CM99/00 è uno di questi, perfettamente adatto a un popolo che fa del Fantacalcio una ragione di vita (non dimentichiamo che questa è una rivista dello Studio Vit!!!)

Total Soccer 2000 Iridion

E' una lacrima quella che vediamo solcare i vostri pallidi visini? Ebbene si, è la lacrima della nostalgia. Nostalgia dei bei tempi di *Kick Off*, quando i gol si segnavano solo per l'effettiva abilità del giocatore. Bene, non disperate: a un prezzo di realizzo potrete oggi portarvi a casa una copia di *Total Soccer* ed essere felici!

NBA Live 2000 Electronic Arts

Non al livello di eccellenza che caratterizza i titoli dedicati all'Hockey su ghiaccio, ma nemmeno mediocre nell'impostazione come i giochi di calcio per PC. *NBA Live 2000* è un ottimo titolo cestistico, dotato di tutto quanto può mandare il sollucchero gli appassionati della lega professionistica d'oltreoceano.

Links LS 2000 Microsoft

Che c'è di meglio di una passeggiata nella natura? La stessa passeggiata in compagnia di un Caddy! Un simpatico personaggio disposto a trasportare le vostre pesanti mazze mentre, tra uno swing e l'altro, vi fermate beandovi della bellezza del green e del canto degli uccellini. E senza dover pagare incredibili rette d'iscrizione.

GIOCHI DI RUOLO

Ultima Online Origin

Un esperienza più unica che rara. Un gioco di ruolo che permette di giocare online con altre persone sparse in tutto il mondo. Coinvolgimento ai massimi livelli per un titolo rivoluzionario e ambiziosissimo. Geniale il sistema delle skill che salgono unicamente se vengono applicate.

Ultima VII Origin

Nonostante gli anni, rimane il re incontrastato dei giochi di ruolo in singolo. La sua sempiterna fortuna è merito della trama complessa e curata, della longevità immensa e soprattutto della incredibile libertà che lascia al giocatore. Le lande di Britannia sono immense e le due espansioni uscite in seguito lo hanno reso immortale.

Planescape: Torment Interplay

Un'ambientazione curiosa e originale, una trama robusta e un'ottima caratterizzazione dei personaggi cui si aggiungono una grafica d'effetto e delle musiche coinvolgenti, servono a far entrare questo titolo nell'Olimpo del genere. Non è rivoluzionario come *UO*, né libero come *Ultima VII*, ma è comunque un grande gioco.

Baldur's Gate Interplay

Per chi è un appassionato di Advanced Dungeon & Dragons è un acquisto obbligato. Ambientato nei Forgotten Realms, propone un'avventura epica e ricchissima di sotto-quest. Il sistema di combattimento rivoluzionario è il miglior pregio di un gioco accompagnato comunque da una grafica molto curata.

Nox Electronic Arts

I Westwood Studios con *Nox*, sono entrati di prepotenza nell'arena dei Gioghi di Ruolo fortemente votati all'azione: sebbene la modalità single player risulti più che godibile è nel multiplayer che si scatena tutta la potenza interattiva di *Nox*; preparatevi a lunghe sessioni notturne sui server di Westwood...

GIOCHI STRATEGICI

Homeworld Sierra

Il capolavoro assoluto, ad oggi, per il genere degli strategici in tempo reale: l'uso del 3D in questo gioco non è finalmente una forzatura, ma espande enormemente divertimento e giocabilità. Grafica e sonoro spettacolari e una storia epica, coronano un titolo che non può mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di tale nome.

C&C: Tiberian Sun Westwood

L'ultimo prodotto dei Westwood, ovvero coloro i quali hanno dato vita a questo genere. Al di là delle novità grafiche, il gioco mantiene sostanzialmente la struttura del suo predecessore *Red Alert*. Siamo più o meno ai livelli di *Starcraft*, per cui si può considerare *TS* come la prima alternativa al titolone Blizzard.

Total Annihilation: Kingdoms Cavedog

Cavedog Enterteinment sulla scia di Blizzard e Westwood.
L'ambientazione fantasy che tanta fortuna portò a *Warcraft II* rende *TAK* la scelta ideale per chi vuole giocare a un moderno RTS ed è sentimentalmente legato a spade e incantesimi. Quattro razze e una marea di unità sono un bel biglietto da visita.

Alpha Centauri Firaxis

Dal genio indiscusso di Sid Meier creatore di capolavori come *Civilization* e *Civilization 2* arriva il vero seguito della serie sopra citata: dopo averci condotto dall'età della pietra alle conquiste spaziali, la creatività di Sid Meier ci regala uno strategico a turni indimenticabile ambientato nei dintorni di una stella lontana. Semplicemente anni luce avanti!

The Operational Art of War Talonsoft
WARGAME OF THE YEAR EDITION

Se esiste una classifica dei migliori giochi di tutti i tempi, *TOAW: WOTY* vi rientra di diritto al pari di *Pac-Man*, *Doom* o *Ultima VII*, purché si tenga ben presente il settore di nicchia cui appartiene. Il sistema di guerra operazionale moderna di Norm Koger non solo ha raggiunto la sua massima maturità, ma l'ha riportata al periodo più interessante per l'appassionato di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI FPS

Quake III Arena id Software

Il fenomeno del momento. Il terzo di una serie che ha cambiato il modo di concepire il videogioco, si presenta con un motore grafico di grande impatto, una straordinaria e frenetica giocabilità e un'architettura tutta dedicata al gioco in rete. Imperdibile.

Half-Life Valve

Considerato uno dei più bei giochi di sempre, *Half-Life* ha dato profondità e atmosfera al genere degli shooter in prima persona grazie a un'efficace trama avvincente. Di sicuro una delle esperienze di gioco più immersive ed emozionanti degli ultimi tempi.

Descent 3 Interplay

Con *Descent* il classico shoot 'em up si converte al 3D reale. E *Descent 3* rende il processo ancora più radicale. Ambienti esterni, angusti cunicoli, giganteschi robot nemici, esplosioni fragorose per un gioco frenetico ed esteticamente validissimo.

Unreal Tournament Epic

Il grande rivale. Gli shooter in terza persona hanno trovato la loro dimensione nel multiplayer. E *Unreal Tournament* ne è una delle massime espressioni. Notevolissima la concezione delle armi e delle modalità di gioco. Eccellente il design delle mappe.

Doom id Software

Un vero e proprio capostipite. Ha inaugurato un genere. Successo commerciale, fenomeno di massa, ma soprattutto un gioco radicalmente divertente. Un classico che ha saputo resistere al tempo e che ancora oggi ha pieno supporto e un gran numero di fan.

GIOCHI GESTIONALI

Grand Prix World Microprose

Grand Prix World è un bel gioco, ovviamente non per tutti data l'estrema settorialità del genere cui appartiene: se siete appassionati di Formula 1 e di manageriali è un acquisto assolutamente obbligato, ma va ricordato che la licenza implementata è quella della stagione 1998 e che nel complesso la longevità non è ai massimi livelli.

The Sims Electronic Arts

Dopo anni passati a costruire Sim-città, la Maxis ci affida le cure dei Sim-cittadini: un'esperienza di gioco in cui non si rischia solo il massimo coinvolgimento, ma l'immedesimazione totale. Lavorare, arredare, cucinare, riposare, innamorarsi: tutto diventa gioco che simula la realtà. Un capolavoro secondo la miglior tradizione Maxis.

Theme Park World Bullfrog

Una grafica 3D semplice ma colorata, una bella atmosfera, per un gioco forse non coinvolgente al punto giusto. L'idea di base già sfruttata, ma comunque attraente ha consentito alla Bullfrog di creare un titolo sicuramente giocabile e di facile approccio.

Street Wars: Constructor Underworld Studio 3

Una simulazione gestionale sicuramente degna di nota. Gli sviluppatori sono riusciti a trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e gratificazione. Un'ottima atmosfera che si fonde con una trama intrigante e dei personaggi ben caratterizzati. Un must per gli appassionati del genere

Rollercoaster Tycoon Microprose

Mettere in piedi un parco dei divertimenti può non essere un'impresa facile, ma sicuramente può offrire gran divertimento. La creatura di Chris Sawyer è colorata, difficile e intrigante al punto giusto. Un must per gli amanti del genere.

GIOCHI DI GUIDA

Rollcage Stage 2 Psygnosis

Il secondo episodio della serie *Rollcage* porta a compimento il progetto che in nuce s'intravedeva già nel primo divertente capitolo. La giocabilità è la stessa e si attesta ai massimi livelli, la grafica, se possibile è ancor più colorata e ipnotica, ma la parte del leone è costituita dalle innumerevoli modalità che rendono *RS2* un labirinto infinito di divertimento.

F 1 2000 Electronic Arts

Uscito in concomitanza con l'inizio del campionato 2000 di Formula 1, *F1 2000* è l'unico a disporre delle licenza FIA ufficiale di quest'anno: se dunque volete emulare in toto le gesta di Barrichello o di Schumacher o se volete provare la Jaguar di Irvine, questo è il titolo che fa per voi, ovviamente attendendo il capolavoro annunciato: *GP3*...

Superbike 2000 Electronic Arts

Milestone si riconferma come il nome di riferimento nelle simulazioni sportive su due ruote. Il livello di realismo visivo è impressionante. Il comportamento dei mezzi è riprodotto in maniera fedele pur garantendo un'ottima giocabilità. Un vero gioiello.

Rally Masters Digital Illusions

Il team svedese che ha regalato copioso divertimento a quattro ruote con *Motorhead*, torna alla stragrande con un degno rivale per *Rally Championship* e *Colin Mc Rae Rally*. Fino all'arrivo di *Colin McRae 2*, il trono dei simulatori di rally è saldamente in mano al titolo dei Digital Illusions.

Formula 1 Grand Prix 2 Microprose

Il capolavoro di Geoff Crammond. Dapprima attesissimo, poi esaltato. L' assoluta fedeltà nel modello di guida ne ha fatto l'idolo di migliaia di appassionati. Una cosa è certa: *GP2* ha segnato un punto di svolta per il genere. Assolutamente imprescindibile.

GIOCHI DI SIMULAZIONE

Flight Simulator 2000 Microsoft

Anno nuovo, *Flight Simulator* nuovo: anche quest'anno la Microsoft si conferma leader indiscusso nel campo delle simulazioni di volo. Potrete atterrare, volare su tutto il pianeta. Come sempre, trattasi di prodotto molto completo e indirizzato agli appassionati del volo.

Jane's F-15 Electronics Arts

Probabilmente lo si può accostare a *Longbow 2* per l'alto grado di realismo. Sicuramente molto difficile e non accessibile a chi si rifiuta di leggere i manuali di gioco; per chi ha tempo di dedicarvicomunque è decisamente impareggiabile e in grado di regalare grosse soddisfazioni.

Apache Havoc Empire

Un eccellente simulatore di elicottero. Raramente è capitato di giocare a un titolo così equlibrato in termini di spessore, ricchezza grafica e accessibilità. Apache Havoc si dimostra un prodotto "a tutto tondo", che si trasforma in puro divertimento e grande atmosfera.

Flight Unlimited III Electronics Arts

Non può certo competere con *Flight Sim 2000*, tuttavia offre una grafica e un' area di gioco più dettagliati. Sicuramente più immediato e divertente dell'avversario di cui sopra, consigliato a chi non ha intenzione di imparare centinaia di tasti a memoria e vuole godersi un sano e rilassante volo.

Falcon 4.0 MicroProse

Dopo un anno è ancora il simulatore di volo militare più giocato da tutti gli appassionati del genere. Le richieste di hardware sono decisamente elevate, ma il gioco è senza dubbio il migliore sul mercato. Tra qualche anno lo si giocherà ancora e ancora. Una pietra miliare del genere, non esente, però, da qualche difetto, corretto dalle numerose patch.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERIFERICHE, CHE PASSIONE!

Che utilità possono avere una canna da pesca senza canna, una chitarra senza corde e una pistola che non spara? Nessuna? Risposta sbagliata...

Uno degli aspetti che più mi incuriosisce del mondo delle console è la passione con cui gli sviluppatori creano periferiche. Se su PC siamo abituati al massimo a utilizzare un joystick o un volante (volendo anche i pad, ma stranamente sono quasi tutti inferiori a quelli presenti nel mondo console), su console esiste una selva di giochi che fa utilizzo delle periferiche più strane. Le origini di questa abitudine risalgono alla notte dei tempi: chi può dimenticare il guanto o il robottino futuristico (altro che Emilio...) per NES? Spero molti, ne va della vostra salute mentale.

Oggi le cose sono naturalmente su vasta scala. Le pistole sono esistite per quasi ogni console e tra le periferiche "particolari" sono le uniche utilizzabili con titoli diversi.

Per Dreamcast c'è la pistola da usare con *House Of The Dead 2*, un po' pesante e imprecisa, ma di sicuro effetto. Nel mercato Psx esiste invece un vero e proprio traffico di armi virtuali che viene incontro al feticismo guerrafondaio di ognuno: pistole con effetto rinculo, con l'impugnatura in legno, di metallo o in tinta mimetica.

Il titolo che consiglio ai più curiosi è senza dubbio *Point Blank (1 & 2)*: se vi esalta l'idea di tosare una pecora a colpi di pistola, o di centrare una minuscola foglia che cade da un albero, non dovete farvelo mancare. La vera perversione del genere è però costituita dalle periferiche "usa e getta", quelle create per un solo e unico gioco. I possessori di Dreamcast si possono sollazzare con la canna da pesca in bundle con *Super Bass*, un vero gioiellino con tanto di sensore ottico che permette di lanciare la lenza virtuale a mano.

La confezione del tappetino di *Dance Dance Revolution*. Siete pronti a ipotecare la casa di vostro nonno per averla?

Nella categoria del superfluo-essenziale sono senza dubbio i Rythm'n Game a farla da padroni. Questi titoli si basano tutti sul concetto di ritmo (chi lo avrebbe mai detto!), sullo schermo appaiono le sequenze dei tasti da premere, a voi il compito di farlo seguendo la musica di sottofondo. Sembra una bufala, ma in realtà è esaltante. *Dance Dance Revolution* per essere gustato al meglio necessita del suo bravo tappetino su cui eseguire passi degni del migliore John Travolta. Le partite con un amico su due tappetini non sono solo esilaranti, ma hanno anche l'utile compito di bruciare calorie (sta riuscendo a farmi perdere svariati chili, e non sto scherzando Nd Sole). *Guitar Freaks* vi promette di trasformarvi in provetti schitarratori (niente a che vedere con la pennata scout), ma per farlo non potrete esimervi dall'acquistare la chitarrina in vera plastica senza corde.

Le chitarre di *Guitar Freaks* in azione. Valgono il loro prezzo? Osservate attentamente l'espressione di questo misterioso membro redazionale prima di decidere.

L'ultimo arrivato, *Drum Mania* fa anch'esso sfoggio di una sua periferica con cui sturare le orecchie dei vicini, una gajarda batteria degna del miglior figlio di Mario Brega.

Il bello è che queste periferiche sono veramente uno spasso da usare e galvanizzano il giocatore come poche altre cose; il brutto è che costano quanto un gioco e inoltre hanno la perversa abitudine di offrire il massimo solo se usate in coppia...

La domanda da porsi è sempre la stessa: vale la pena spendere tutti questi soldi? La risposta è altrettanto immutata: se li avete sì!

Tra i consigli più inutili di sempre vi propino il sempiterno "se potete, provatele prima di acquistarle", vale un po' per tutte le cose, quindi lo riciclo volentieri in questa sede.

Naturalmente non è tutto oro ciò che è periferica: assolutamente da evitare il guanto-cazzottiera-pad per Psx, tra le sue qualità non espresse sulla confezione sono da citare la scomodità, l'inutilità e il prezzo.

Speranzoso di avere almeno incuriosito i meno scettici tra voi vi saluto e lascio spazio alle vostre elucubrazioni che ormai stanno restringendo sempre di più la rubrica vera e propria. Neanche i bucati più infelici di mia madre hanno potuto tanto!

P.S.

La rubrica è la cattedra di voi lettori. L'indirizzo a cui spedire le vostre idee è (tristemente) cambiato in **ego@rome.com.**

Ugo Laviano

Sullo schermo appaiono i tasti da premere a tempo (con i piedi...) con la musica. La grafica psichedelica è un must di ogni Rythm'n Game degno di tale nome.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'arena dei **lettori**

Come avrete intuito sbirciando nel post scriptum ho cambiato indirizzo di posta. Anzi, a dirla tutta mi sono perso tutte le missive inviate da inizio febbraio in poi. Quindi, se ne avete spedite da quel periodo fino ad oggi rimandatemele nella nuova casella aromatizzata al muschio e cuoio che tanto piace alle donne, altrimenti consideratele come M.I.A. (Missing In Action, ignoranti! Ma Chuck Norris non lo guardavate mai da piccini?). Se i tempi vi sembrano esagerati, sappiate che l'indirizzo è cambiato quando il numero dello scorso mese era ormai in stampa... Questo mese do spazio, come promesso la scorsa volta, al cadetto Corona Matteo (poi magari si scopre che è una lettrice di nome Corona...). Mi riservo di intervenire qua e la nella missiva, invece di fare il classico rispostone finale, per la sola ragione che mi è più comodo (mica pizza e fichi!).

PC E CONSOLE

Salve, mi chiamo Corona Matteo *(riiiiiposo! Ah ah ah, scusami sta cosa mi diverte troppo! NdUgo)* e volevo dare un mio personale contributo alla rubrica Alter Ego, augurandomi che ciò che segue possa darvi qualche idea o qualche buono spunto su cui scrivere !

Tranquillo non c'è problema, tanto mi pagano a caratteri, non a seconda della qualità delle missive pervenutemi.
Comunque puoi darmi anche del tu, suvvia (si, si tranquillo lo so che ti rivolgevi alla redazione in toto, era solo per ischerzo...)!

Un appassionato di videogame che vuole assaporare la crema dei diversi generi videoludici dovrebbe munirsi di almeno un PC e una console. [...] Chi possiede solo una macchina da gioco, che sia questa un PC, una PSX o un N64, avrà sempre un'incompleta panoramica sul mondo dei giocattoli virtuali.
I capolavori creati in questi ultimi anni, veri esempi di tecnica e creatività umana, purtroppo sono disseminati fra diversi sistemi. [...]

Non puoi che trovarmi d'accordo! Ottimo inizio, complimenti!

Coloro che si negano, per motivi imprescindibili o per pura volontà, il settore PC ludico, subiranno non solo la grave mancanza del Multiplayer (che rappresenta ormai il futuro dei videogiochi) ma si priveranno anche di grandiose esclusive.
Titoli come *TA Kingdoms*, *Alpha Centauri*, *Giants*, *Black&White* e altri ancora difficilmente verranno convertiti al mercato consoliano; almeno non in tempi brevi. Gli ultimi 2 titoli faranno fatica a rispettare la data di uscita anche per il mercato PC...

Il multiplayer si sta affacciando anche nel mondo delle console, e il Dreamcast si gonfia d'orgoglio come la mamma di un tacchino che è stato servito nel giorno del ringraziamento a casa dei Clinton, peccato che per il momento questo servizio se lo godano solo in Giappone (i Clinton se ne godono altri, curioso il mondo, eh?).
Per quanto riguarda le conversioni, sono proprio gli ultimi due titoli da te citati quelli che vedranno luce anche su console. Che libido dolcè-amara che è l'ironia!

Questa constatazione si adatta anche al settore console.
Come si possono dimenticare gli imperdibili platform targati RARE e Nintendo, dalla giocabilità eccelsa, dotati di una struttura impeccabile e capaci di divertire talmente tanto da non poter essere raggiunti da nessun altro titolo del genere? Capolavori come *Zelda: Ocarina of Time* o *Super Mario Kart 64* non potranno mai essere assaporati appieno senza possedere un Nintendo64 e il suo fenomenale joypad (anche le periferiche di controllo si differenziano molto fra le diverse macchine da gioco...).
Si, esistono le ROM scaricabili da Internet (mi riferisco alle ROM dei videogame più recenti, non sto parlando del fenomeno del "retrogaming"), ma faccio finta di ignorarle, evitando di parlare di illegalità, di scarsa qualità, di inconsistente sicurezza di funzionamento, di un fenomeno simile se non identico alla pirateria... [...]

E qui mi parli di periferiche venendo a toccare anche la tematica del mese, sei un veggente! E' vero, Zelda senza tricorno è un altro gioco. Sono il primo a dire che i titoli per console vanno giocati con una console se li si vuole godere appieno.
Altrimenti si rischia di vederne solo un'immagine sbiadita (notato l'elegantissimo doppio senso? Che poèsia...)

Coloro che dispongono della nuova console SEGA possono vantarsi di aver giocato allo straordinario *Soul Calibur* di Namco, al bellissimo nuovo episodio di Sonic e metteranno presto le mani sul nuovo capitolo di *Bio Hazard: Code Veronica* che già si appresta a essere un successo.
Per concludere e riassumere, chi possiede solamente un PC può godere del Multiplayer via Internet, ma si perde capolavori come il picchiaduro *Tekken3* per Psx, coloro che giocano solo con la console Sony si sollazzano con *Metal Gear Solid* ma forse ignorano che con *Donkey Kong 64* ci si può divertire in egual modo...insomma optare per un solo sistema di gioco comporta grandi esclusive ma anche pesanti mancanze.
Ciao!

E qui riassumi perfettamente quello che ho cercato goffamente di esporre nel primo numero di Alter Ego: a parte i soldi, perché privarsi di esperienze tanto diverse quanto divertenti e meritevoli?
Il mio tempo videoludico lo divido volentieri tra una fraggata in rete con il Maestro Quedex e il Fratello Solettone a Quake III, *una rilassante sessione di pesca a* Zelda, *la vita del mio Gionni che non tira mai lo sciacquone in* The Sims *e un paio di schitarrate afone a* Un Jammer Lammy...

P.S. Scusami se ho mutilato la tua missiva peggio di Sherilyn Fenn in Boxing Helena, ma o così o così.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

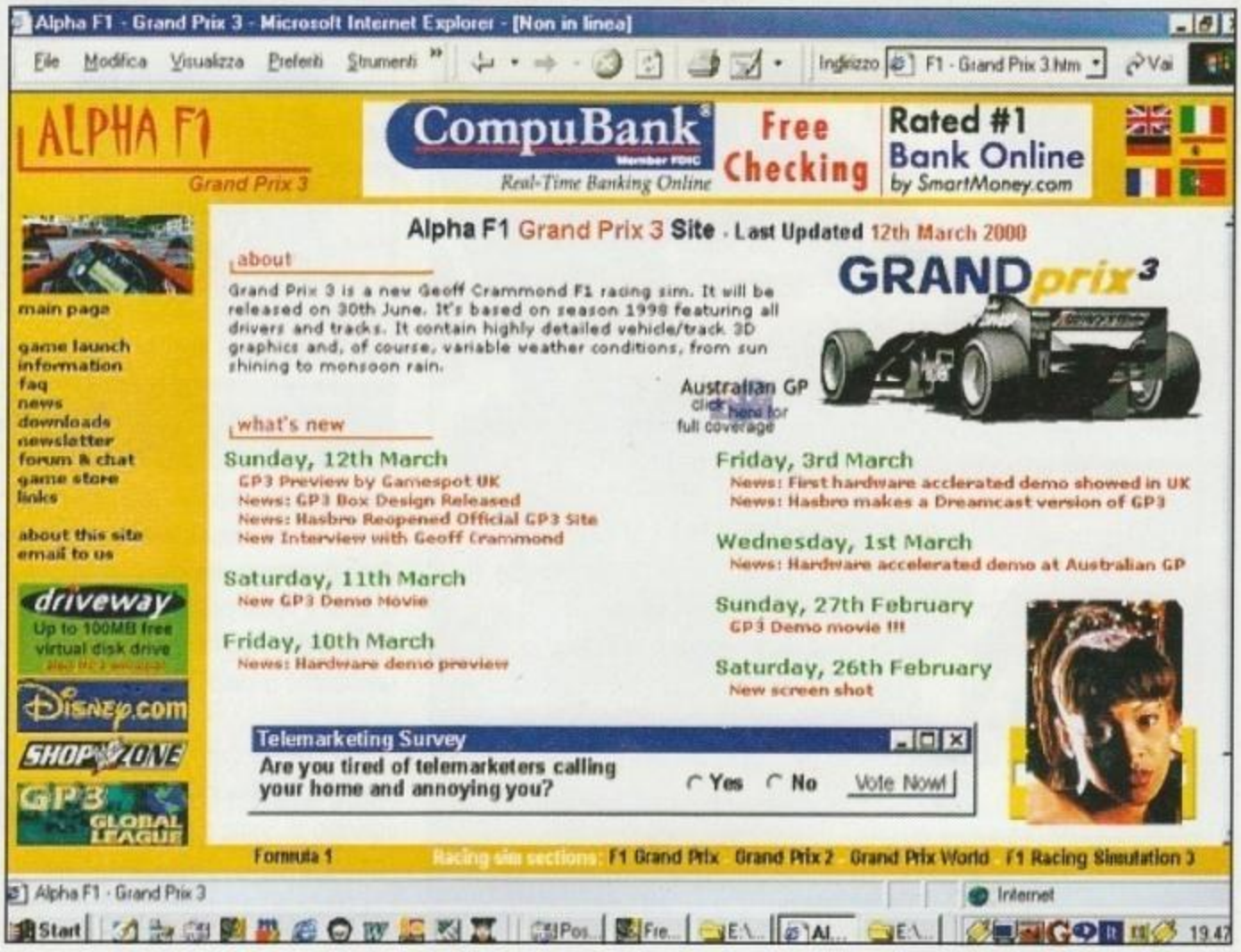
http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DI CRAMMOND

L'affetto dei fan di Geoff nei tanti siti dedicati a GP3

a cura di Gianluca Loggia

Come avrete ormai notato, Internet Village dedica, di mese in mese, le sue due "pagine web" a uno degli argomenti principali trattati nel numero precedente di PCZeta. E' stato così per la diatriba (uh, questo termine una volta si usava spessissimo sulle pagine delle riviste di videogiochi) *Quake3* vs *Unreal Tournament* dopo la cover story sugli fps, così per *Ultima IX* dopo il numero quasi interamente dedicato ai GdR per PC. Ed è così, anche questo mese (dopo lo speciale del numero scorso sul panorama dei giochi di Formula 1), per *GP3*, LA simulazione di Formula 1, IL gioco di guida per eccellenza. Beh, per il momento tutto questo è ancora sulla carta, visto che il titolo in questione non è ancora uscito, ma proprio lì sta il bello! Non sono mica tanti i giochi che possono vantare un bel gruzzoletto di fan site a essi dedicati già diversi mesi prima dell'uscita! *GP3*, il prossimo lavoro dell'idolatrato Geoff Crammond, è uno dei giochi attesi con gran trepidazione da molti appassionati e non.
Ultimamente si vocifera che la data d'uscita sia fissata intorno al 30 giugno prossimo, ma, visti i tempi che intercorrono tra la stesura di quest'articolo e l'uscita del numero di PCZeta su cui sarà pubblicato (tempi neanche troppo dilatati, a dire il vero, visto l'enorme ritardo della mia consegna), è anche possibile che ci sia un annuncio più o meno ufficiale indicante una nuova data per l'uscita del gioco. Staremo a vedere. Intanto diamo, come di consueto, uno sguardo a qualcuno dei siti (sono veramente tanti, lo ripetiamo) che aspettano l'uscita del gioco.



ALPHA F1 – GP3

www.alphaf1.com/gp3

Se ce la fate a superare il brutto impatto visivo (la grafica del sito, oltre ad essere bruttina già di per sé, è non poco rovinata dal gran numero di banner pubblicitari sparsi qua e là in maniera piuttosto fastidiosa all'occhio), visitando questo sito riuscirete a ricavare qualche informazione utile circa il capolavoro annunciato di Crammond e anche, perché no, qualche simpatico gadget.
Dalla pagina Game Launch, per esempio, è possibile scaricare due filmati dimostrativi del gioco e un bel po' di screenshot. Roba che può calmare gli animi di chi con ansia attende il gioco. O infervorarli ancora di più, certo. La sezione Information è una raccolta di articoli su *GP3*. Tra le cose più interessanti abbiamo trovato un'intervista a Geoff Crammond risalente allo scorso febbraio. Nelle FAQ è possibile "scoprire" che Hasbro è l'etichetta sotto la quale si "nasconde" da un po' Microprose, che *GP3* girerà sia in modalità software, sia servendosi dell'accelerazione 3D (strana scelta, ma tant'è!), che i requisiti minimi di sistema si aggirano intorno al PII 266 (ahahahahah!), che Crammond sta lavorando alla realizzazione del gioco insieme a un nuovo team di sviluppo dal nome di MicroProse Grand Prix (toh!) e altre cosucce più o meno interessanti. Le news sono sicuramente il piatto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

forte di questo sito. Oltre a essere sempre abbastanza aggiornate, sono facilmente consultabili, per un motivo molto semplice. Nelle due pagine a esse dedicate, sono presenti tutte le notizie relative a *GP3* dall'autunno del 1997 a oggi. Ottimo. La zona Download ci ha invece lasciati con un palmo di naso, offrendo al visitatore nient'altro che la possibilità di scaricare le Direct X 7. Evidentemente da quando un periodico tra i più venduti in Italia ha indicato il fantomatico "Direct X Drivers" come gioco di guida più gettonato dagli internauti, le API Microsoft hanno incrementato la loro popolarità tra gli appassionati di simulazioni di guida. Completano il sito gli spazi dedicati alla chiacchierata tra amici. Gli autori del sito promettono faville in occasione dell'uscita di *GP3*. Ah, a proposito, quasi dimenticavamo la vera chicca di Alpha F1! Esiste una versione interamente in italiano di questo sito (o meglio una "Italiana Versione", come recita il titolo stesso della pagina) della quale non possiamo fare a meno di farvi leggere la presentazione. Occhio, eh? Non è facile da interpretare: "Grande Prix 3 è un nuovo Geoff Crammond F1 che corre il sim. Sarà liberato il 30 giugno. È basato sulla stagione 1998 che caratterizza tutti i driver e piste. Contiene i grafici altamente dettagliati di vehicle/track 3d e, naturalmente, le condizioni atmosferiche variabili, dal sole che lucida alla pioggia di monsone." Se volete leggere altre finezze del genere fatevi pure un giro a http://www.alphaf1.com/gp3/it/ e non ve ne pentirete...

GRAND PRIX 3.COM

www.grandprix3.com

Brutta storia, amici miei. I siti di questo mese, a quanto pare, sono tutti bruttini da guardare (almeno per quanto riguarda la grafica). Grand Prix 3.Com, pur non essendo infestato dai banner come Alpha F1, presenta comunque una grafica scialba e poco accattivante. Per il resto ha una buona sezione per quanto riguarda le news nella quale, tra le altre cose, è possibile dare uno sguardo al design che dovrebbe avere la scatola del gioco e al logo dello stesso (se tutto va bene dovreste trovare le due immagini anche in queste pagine). La simpatica Wish List è un elenco di tutto ciò che i fan vorrebbero trovare in *GP3*. Se avete qualche desiderio in particolare da chiedere a Geoff "Babbo Natale" Crammond, mandate pure la vostra letterina a wishlist@grandprix3.com e sperate… non si sa mai! Anche GP3.Com offre al visitatore una folta raccolta di screenshot del gioco (senza disdegnare i soliti filmati dimostrativi) con cui rifarsi gli occhi in attesa della prossima estate. Se poi volete proprio esagerare, allora passate per la sezione Themes e tirate giù qualche Desktop Theme di *GP3* o sulla Formula 1 in generale, ce ne sono sia per Windows, sia per Linux (almeno credo… insomma, ho letto Linux da qualche parte, d'altra parte – e facciamolo quest'omaggio a Mastro Quedex! - cosa volete che me ne freghi di un sistema operativo che non serve a giocare a *Quake 3*?) *(e qui ti sbagli... mai sentito parlare di Loki? Ahi ahi ahi ahi! Nd Sole).*

MORE GP3 WEB SITES

E' indubbio che dovremo tornare sull'argomento quando il gioco sarà uscito, allora sarà ancora più divertente farsi un giro tra le pagine web dedicate alla promessa di Crammond. Tanto per farvi un esempio, il sito GP3.org Sprint Competition (http://gp3comp.grandprix3.org/index2.html) esiste già e permette ai giocatori di sfidarsi, ma, per il momento, con *GP2*. Il nome del sito, comunque, così come l'avviso che si legge sulla prima pagina ("We will race this championship with *GP2* until *GP3* is released.
Then we will use *GP3* for this competition.") non lascia dubbi su quanta attesa ci sia per questo gioco. Chiudiamo segnalandovi il papà del sito della Sprint Competition, ovvero GrandPrix3.org (www.grandprix3.org/index2.shtml), che accoglie il visitatore con il sempre emozionante rumore della macchina che ci passa davanti in velocità. Anche qui grafica bruttina, ma cosettine interessanti qua e là. Agli stessi maniaci che hanno trovato interessante i Desktop Theme su GP3.Com potrebbe far piacere scaricare lo screen saver presente su questo sito. Ultima indicazione: la grafica del sito ufficiale di *GP3* (http://www.grandprixgames.com/grandprix3/english/index.html) è veramente carina!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

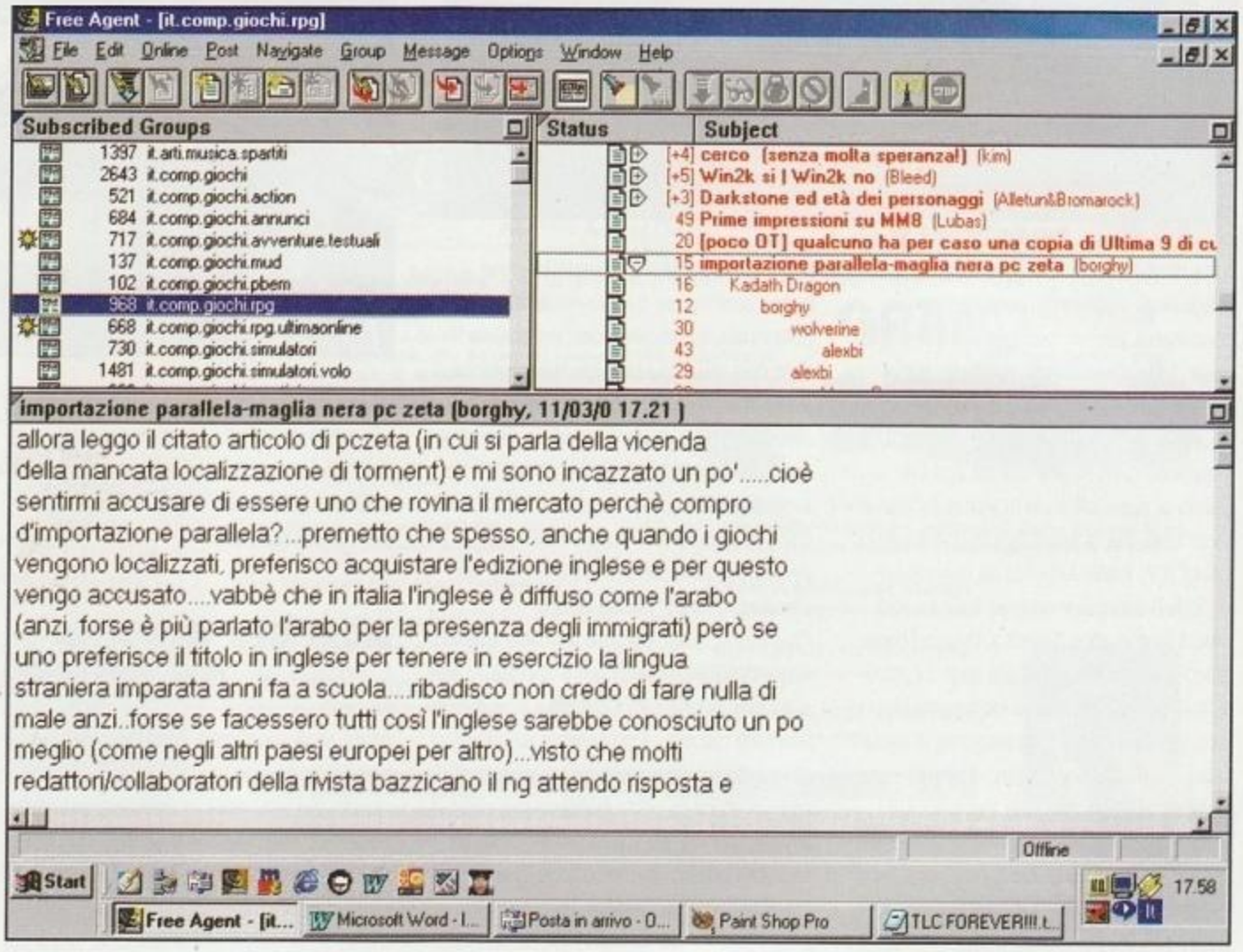
http://www.oldgamesitalia.net/

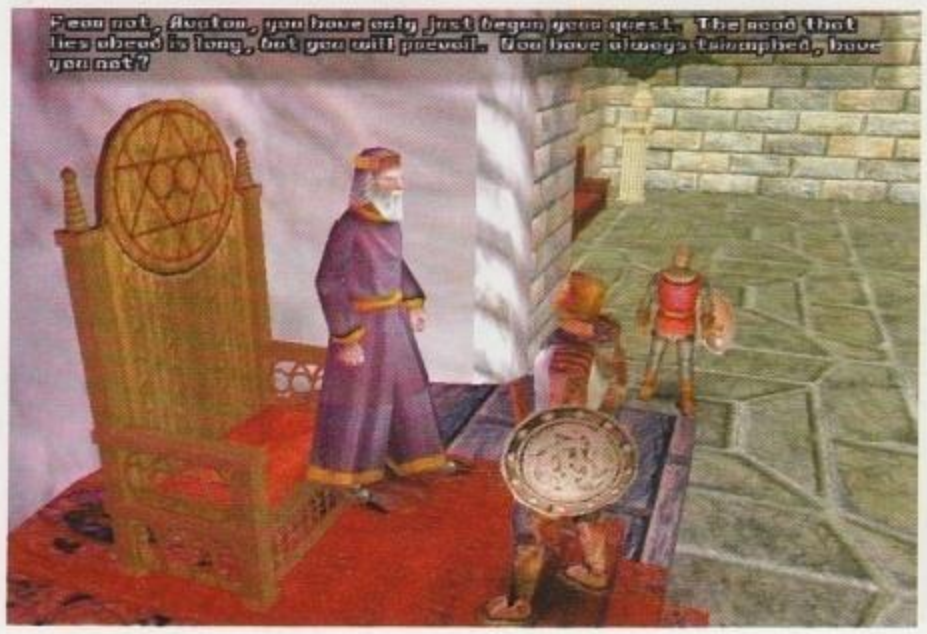
IT.COMP.GIOCHI.RPG

Non tutto il male viene

a cura di Gianluca Loggia

Il mese scorso analizzammo la situazione di it.comp.giochi e dei suoi sottogruppi. E' arrivato ora il momento di dare da vicino uno sguardo a quello che, secondo il sottoscritto, è il migliore tra i newsgroup nati dalla riforma di it.comp.giochi.
It.comp.giochi.rpg è il posto ideale per l'appassionato di giochi di ruolo per computer che voglia discutere di questo o quell'aspetto di un titolo, ma anche una succosissima fonte di informazioni per chi, poco interessato al dibattito, volesse semplicemente conoscere le ultime sul mondo dei CRPG (Computer Role Playing Game). La grande mole di notizie che vengono postate sul ng e la competenza con cui queste sono scritte e commentate, infatti, rende icg.rpg una lettura piacevole e sempre interessante.
Naturalmente limitarsi solo a leggere i messaggi (fermo restando quanto detto sopra) significa godere solo in parte delle possibilità offerte da quello che è veramente un bell'isolotto felice nella gerarchia it.comp.giochi.*. Sono le discussioni, infatti, il meglio che questo gruppo può offrire. E, indubbiamente, parteciparvi è meglio che leggerle.
C'è qualcosa che rende i dibattiti di icg.rpg particolarmente intriganti. Se dovessi azzardare un'ipotesi direi che è sicuramente merito dell'eterogeneità del "nucleo" di abitudinari del gruppo. Su *it.comp.giochi.rpg* è possibile infatti imbattersi in personaggi molto diversi tra loro e ottimamente caratterizzati, proprio come succede nei migliori giochi di ruolo, guarda un po'. Si va dalla persona competente in materia (alcuni "poster" sono veramente degli esperti nel campo dei GdR per PC e molti dei messaggi da loro postati sono validi quanto o più di un articolo pubblicato su una qualunque rivista del settore) che espone le sue idee in maniera composta al novizio interessato, ma sprovveduto; dal tizio dotato di una spiccata intelligenza e di una grandissima verve polemica al tizio che invece possiede solo quest'ultima e la utilizza pure male; dal ragazzino pomposo fino ai limiti del ridicolo alla persona di mezza età, tutta d'un pezzo, che invece quei limiti li ha già superati. Non mancano infine interventi da parte di collaboratori a riviste di videogiochi e (provare per credere!) programmatori di CRPG in persona.
Sembrerà chiaro a chiunque che mescolando questi elementi non si può che ottenere un prodotto decisamente stuzzicante. E in effetti è proprio così. Le discussioni di icg.rpg riescono a intrigare il lettore coinvolgendolo spesso in uno stimolante botta e risposta con l'interlocutore di turno. Il tono qualche volta diventa quello acceso tipico delle "flame", ma la cosa non guasta affatto, anzi. Oddio, forse qualche thread in crosspost con altri newsgroup potrebbe risultare scarsamente interessante per chi vuole giustamente parlare solo di quello che è l'argomento principale del gruppo e non ha voglia di stare a scaricare messaggi inutili, dal momento che il numero di post che quotidianamente arrivano sul ng è già notevole di per sé.
In definitiva ribadiamo quanto detto in apertura: *it.comp.giochi.rpg* è il più piacevole tra i sottogruppi di it.comp.giochi.
Come già detto il mese scorso, più che dei sottogruppi ci piacerebbe vedere un newsgroup in cui parlare del mondo dei videogiochi in lungo e in largo, strada completamente opposta a quella indicata dalla riforma dell'anno scorso, ma... come dire... non tutto il male viene per nuocere e icg.rpg, pur essendo frutto di un'idea discutibile, risulta essere una bella realtà.
Ah, il ng ospita anche i dibattiti sulle avventure grafiche, visto che per il momento non esiste un area di discussione dedicata a queste.





LO SPAZIO E' TIRANNO

Ci sarebbe molto altro da dire su *it.comp.giochi.rpg*. A chi volesse approfondire il tema non posso che consigliare di a) scaricare il newsgroup e leggerlo per un paio di settimane, quindi di partecipare alle discussioni; b) scrivere a PCZeta – Internet Village (oppure a ualone@tin.it) chiedendo tutto quello che vi passa per la testa; c) contattarci su irc (irc.filmaker.it, #zeta) e fare lo stesso del punto b.
Alla prossima.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EYES WIDE SHUT!

Diablo, Baldur's Gate, Ultima V e la filosofia taoista... che mix!

a cura di Vincenzo Beretta

Chi ci segue dai tempi dei mai dimenticati RDF (il miglior "resa per spesa" della rivista negli ultimi cinque anni, in nostra *humble opinion* :^D) saprà che c'è solo una tradizione più forte dell'annuale gara di canottaggio Oxford vs. Cambridge o del Palio di Siena; tale tradizione è che queste righe vengono regolarmente scritte all'ultimissimo momento possibile, nel mezzo della più profonda disperazione creativa, e con la redazione fumante e alla porta con la lettera di licenziamento già pronte.

Vi è così, a nostro avviso, una componente miracolistica nel fatto che ogni volta troviamo un modo per riempirle in maniera più o meno degna, e tale fatto diviene così una sorta di "prova" non teorica, ma tangibile che anche nella nostra quotidiana attività informatica vi è un aspetto tra lo spirituale e il sovrannaturale puro che anche in questi anni di ipertecnologie e concretizzazione del *cyberpunk* non è possibile ignorare.

Sebbene non c'entri assolutamente nulla, il cappellotto *tecno-new age* di cui sopra ci permette di collegarci a uno dei più stimolanti esempi di onanismo mentale che ci sia capitato di incontrare durante le nostre navigazioni in rete, ovvero la lunga riflessione fatta da Brett Told nella sua rubrica *GD Rant* (su *Gamesdomain*) su come, in sintesi, la Filosofia Taoista possa venire in soccorso del moderno giocatore di videogiochi. Senza tentare (né desiderare) di scrivere un bignami su tale filosofia, diciamo che tra i punti fondamentali che i suoi adepti cercano di trasmettere con maggiore passione sono: abbi pochi desideri, rifuggi l'egoismo, cerca la semplicità.

Forse lo scopo del Taoismo è minare la struttura consumistica della civiltà occidentale proponendo al tempo stesso una filosofia di vita spartana e minimalistica? Forse sì, ma è nostra opinione che al tempo stesso esso cerchi di restituire all'esperienza quotidiana ciò che oggi è sempre più messo in secondo piano a favore dell'oggettivo: la partecipazione spirituale dell'individuo all'esperienza.

Prendiamo *Diablo*, o *Baldur's Gate*: sono bellissimi. Ma rifletteteci un momento: davvero il mondo graficamente splendido di *Baldur's Gate* ha più impatto nella vostra fantasia del mondo a mattonelle e omini stilizzati di *Ultima V*? Con ogni probabilità no.

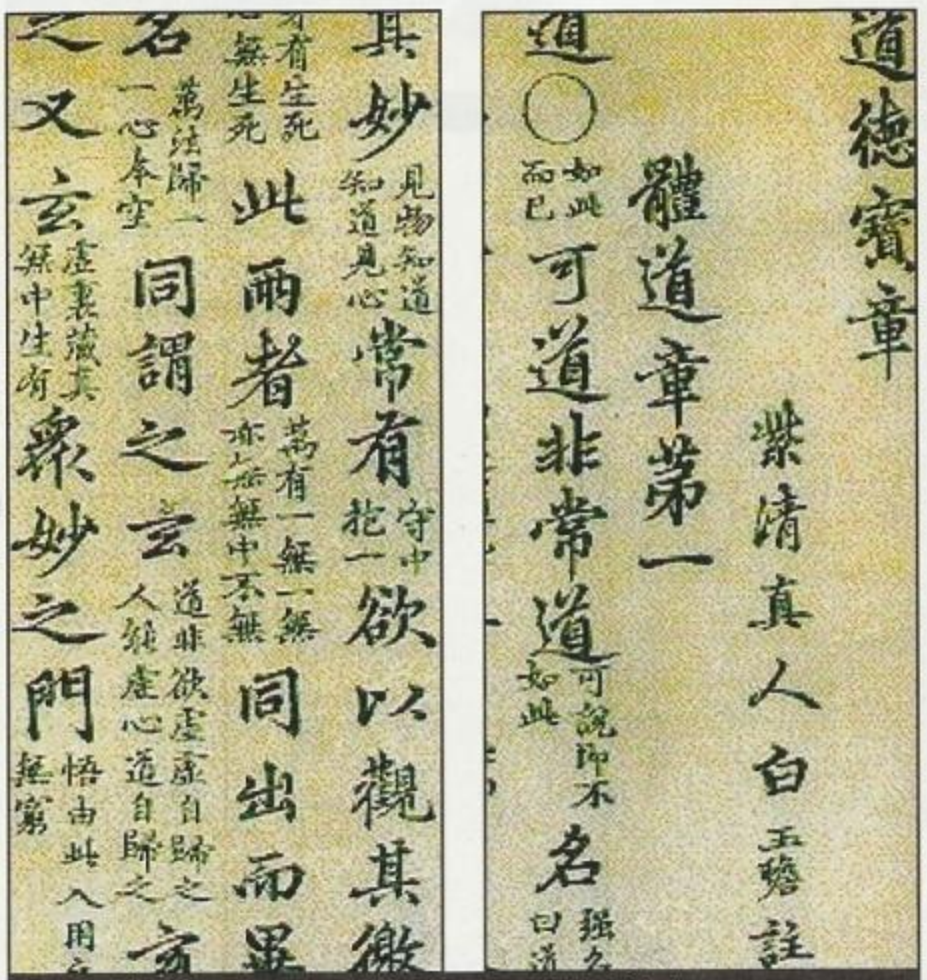
Baldur's Gate 2 si presenta molto bene: che esperienza di gioco sarebbe stato dieci anni fa?

Anzi, memorie, emozioni e addirittura immagini vividissime scaturiranno nella vostra memoria con maggior intensità quando pensate a quella grafica spartana in CGA che quando tornate con la mente alla grafica renderizzata di *BG*. Perche? Perché titoli come *Ultima V* o *Pool of Radiance* richiedevano una *partecipazione* attiva da parte della fantasia e della creatività del giocatore, un fenomeno Junghiano noto come "trasposizione" nel quale la mente di chi partecipa a un'esperienza "vede" in tale esperienza una combinazione delle immagini più intense e delle pulsioni più profonde provenienti dall'inconscio. In una situazione "definita", come un GdR fantasy, tali pulsioni saranno incanalate verso un obiettivo specifico (ovvero immaginarsi un mondo fantasy), ma sempre senza che venga tolta loro la libertà. Il risultato concreto di ciò è che Imoen di *Baldur's Gate* è senza dubbio carina e simpatica, ma non potrà mai sostituire l'immagine di Mariah di *Ultima V* come la nostra fantasia l'aveva rappresentata: questo perché Mariah era e resterà sempre il miglior prodotto della *nostra* immaginazione.

Tutto ciò significa che dovremo abbandonare *Quake 3: Arena* e *Nox* per tornare ai "cari e vecchi" *Doom* e *Gauntlet*? No, anche perché la verità è che questo oggi non è più possibile.

In un certo senso, il nostro cervello si sta abituando a essere sempre più "spettatore" e sempre meno "parte attiva" nella componente creativa insita in ogni videogioco. *Ultima V* non susciterà in noi il desiderio di immaginare un mondo distante, ma un "Bleah! Davvero giocavano così?"

Qual è la conclusione di tutto ciò? Che a noi sarebbe piaciuto avere più spazio, e che in *Planescape: Torment*, uno dei giochi più ricchi d'atmosfera degli ultimi 5000 anni, la maggior parte di tale atmosfera viene resa attraverso *la parola scritta*. Forse, dopotutto, non è ancora troppo tardi... dov'è quel dizionario Italiano-Ideogrammi?



L'edizione italiana di questo gioco non verrà realizzata per problemi di budget, ma... ehi, è lo stesso bellissimo! Honest!

Forse lo scopo del Taoismo è minare la struttura consumistica della civiltà occidentale proponendo al tempo stesso una filosofia di vita spartana e minimalistica?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

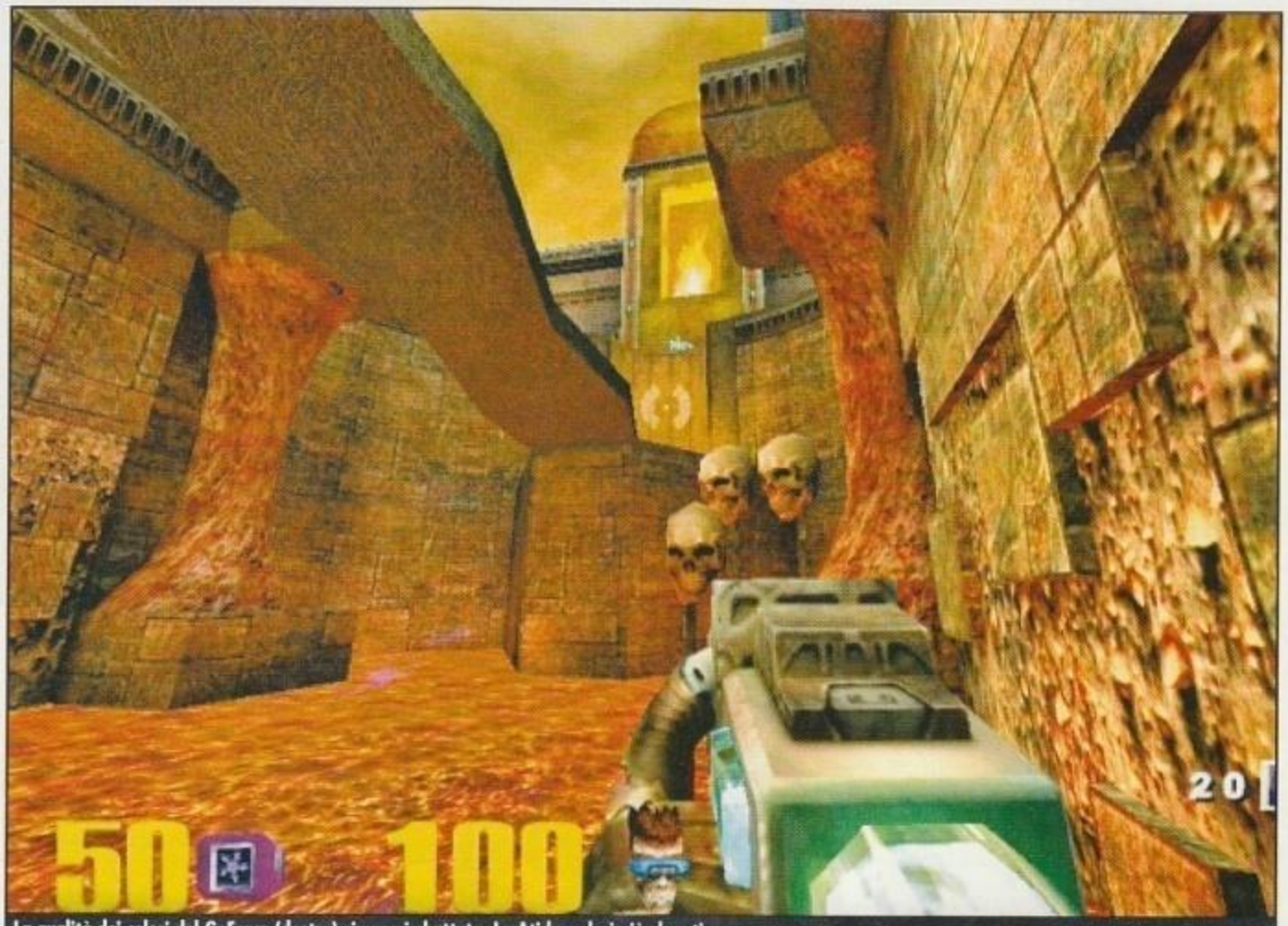
ATI RAGE FURY MAXX vs CREATIVE ANNIHILATOR PRO

ATi sale sul "ring" con una scheda dedicata esclusivamente ai giocatori. Riuscirà a battere le attuali campionesse dei "pesi massimi" in carica, le schede basate su GeForce con DDR RAM?

a cura di Antonio Tumeo

ALL'ANGOLO DESTRO...

Senza dubbio, il mercato degli acceleratori 3D per i videogiochi vede al momento come indiscusse protagoniste le schede grafiche basate su GeForce e dotate di memoria DDR (Double Data Rate). Grazie alla maggiore larghezza di banda garantita dalle memorie di questo tipo, infatti, il chip di Nvidia può effettivamente arrivare molto vicino al fill rate teorico dichiarato di 480 Mtexel/Mpixel per secondo, con dei notevoli benefici soprattutto alle alte risoluzioni con alte profondità di colore. Questa memoria, insieme alle caratteristiche evolute del GeForce, tra le quali spicca ovviamente la presenza dei motori per trasformazioni e illuminazioni integrati (anche se ancora poco sfruttati, è sempre più evidente che molto presto i motori T&L on board diverranno indispensabili), fa quindi di queste schede gli acceleratori 3D attualmente più potenti ed evoluti. Nello scorso numero, abbiamo focalizzato l'attenzione sul nuovo prodotto DDR di Guillemot, la 3D Prophet DDR-DVI. Questa volta è il turno di Creative, che al prezzo di circa 600.000 lire propone la Annihilator PRO, una scheda basata su GeForce con memoria DDR ma senza i "fronzoli" (uscite SVHS per il televisore e DVI per i monitor LCD digitali), del prodotto Guillemot. Si tratta, in sostanza, come il nome stesso lascia intuire, di una versione più evoluta dal punto di vista velocistico della precedente Annihilator, studiata per tutti coloro che vogliono giocare senza compromessi. Come nel caso della 3D Prophet DDR-DVI, i 32 MB di memoria DDR sono prodotti da Infineon Technologies (Siemens) e sono impostati alla frequenza di 150 MHz (equivalente a 300 MHz, poiché la peculiarità delle memorie DDR è proprio la capacità di poter gestire due operazioni di lettura/scrittura per ciclo di clock). Le funzioni grafiche supportate dalla scheda dipendono ovviamente dal GeForce, e visto che ormai le sapete a menadito, ripetiamo solo quelle fondamentali: oltre ai motori T&L in hardware, il chip di Nvidia propone il supporto per Cube Environmental Mapping, il supporto per texture compresse DXTC e bump mapping e 4 unità di rendering che, alla frequenza di 120 MHz, danno come risultati i 480 Mtexel/pixel al secondo di fill rate massimo teorico sopra ricordato.
I driver forniti con la scheda sono quelli, in classico stile Creative, basati sui Detonator ufficiali di Nvidia con interfaccia blaster-control che permette di bilanciare finemente tutti i parametri di velocità e qualità grafica sia in Direct3D, sia OpenGL (anche se bisogna dire che non sono particolarmente ordinati). A parte il discreto WinDVD e un CD con gli ormai classici dimostrativi forniti da Nvidia, non è incluso nessun altro tipo di software.



La qualità dei colori del GeForce (destra) rimane imbattuta. La Ati ha colori più slavati.

Le impostazioni OpenGL dei driver ATi: qui si possono modificare molti parametri.

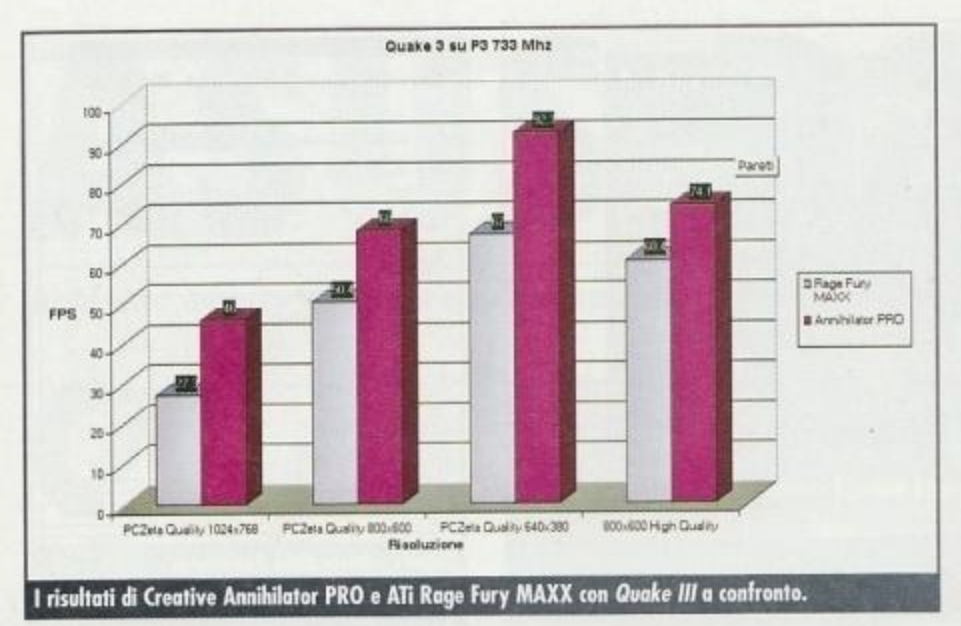
Un particolare dei driver della Rage Fury.

ALL'ANGOLO SINISTRO

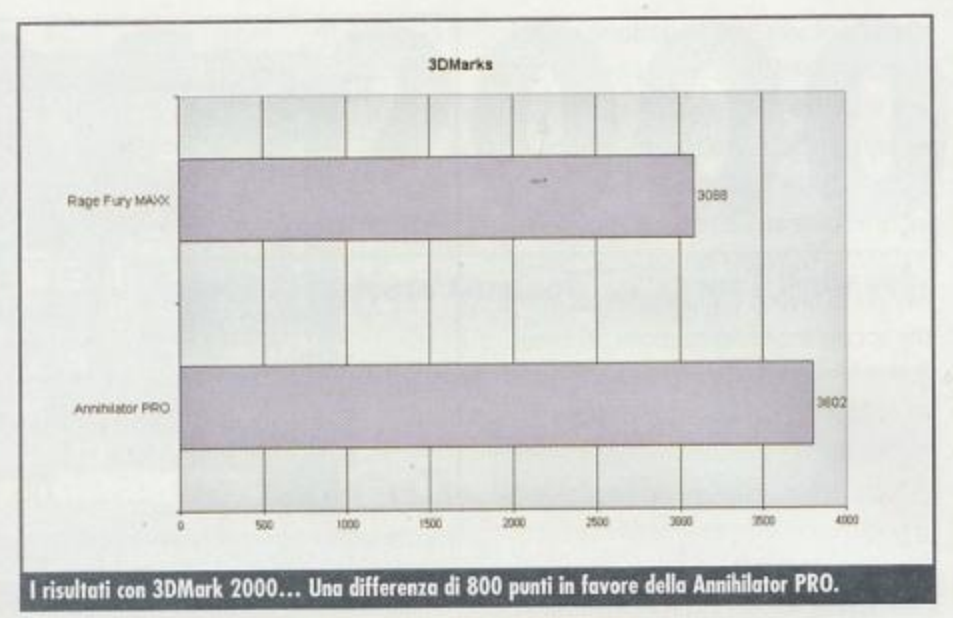
ATi non è certo rimasta a guardare l'ottimo lavoro svolto da Nvidia, e per riempire il vuoto tra la buona, ma un po' datata Rage Fury Pro (dotata del chip Rage 128 PRO) e la scheda che utilizzerà il chip di nuova generazione (dal nome in codice di "Rage6") attualmente in sviluppo, dotato di motori T&L hardware e in grado di accelerare le funzioni grafiche che costituiranno quello che la stessa società ha denominato "Charisma Engine", ha pensato di proporre una scheda dalle caratteristiche e dalle specifiche piuttosto interessanti: la Rage Fury MAXX. La Rage Fury MAXX, in sostanza, è una scheda basata sempre su Rage 128 Pro, ma ha il piccolo particolare di utilizzare due chip grafici in parallelo. Grazie alla tecnologia denominata Alternate Frame Rendering, infatti, ognuno dei chip montati sulla scheda è in grado di elaborare contemporaneamente all'altro fotogrammi alternati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

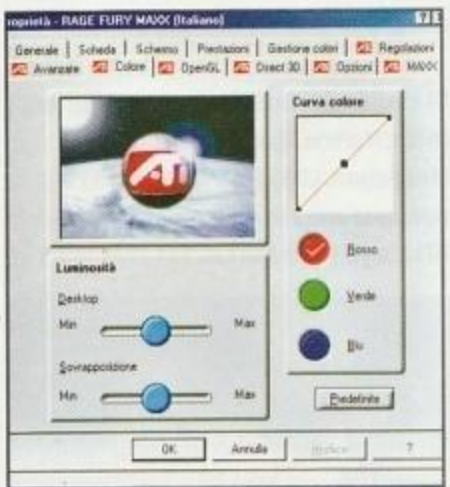


I risultati di Creative Annihilator PRO e ATi Rage Fury MAXX con *Quake III* a confronto.

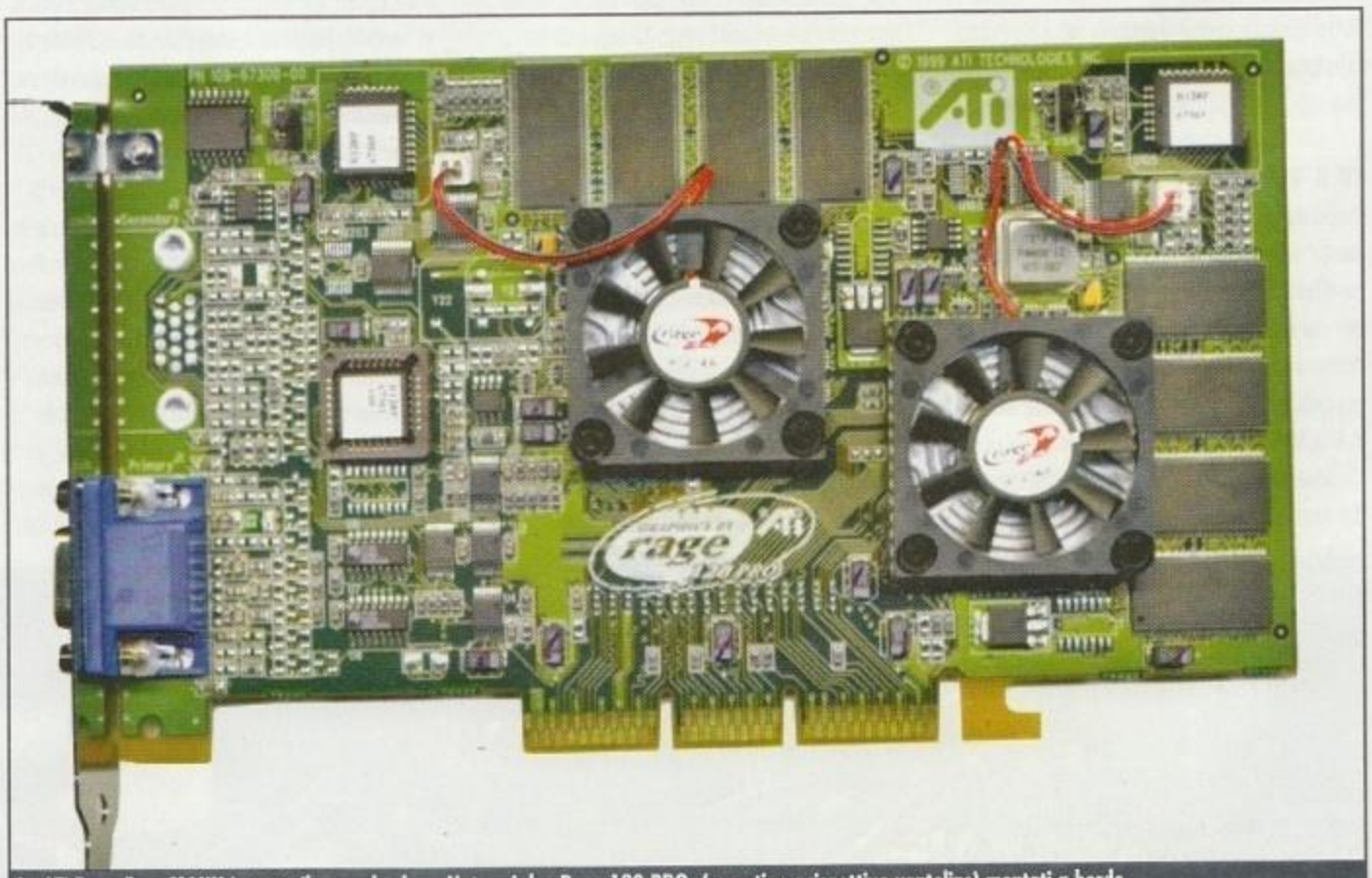


I risultati con 3DMark 2000... Una differenza di 800 punti in favore della Annihilator PRO.

In pratica, mentre il primo processore sta elaborando il fotogramma 1, il secondo elabora il fotogramma 2.
Quando i due fotogrammi saranno pronti, verranno visualizzati uno di seguito all'altro e il primo chip passerà all'elaborazione del fotogramma 3, mentre il secondo del fotogramma 4, che verranno a loro volta visualizzati, e così via... Chi sta pensando al buon vecchio SLI (Scan Line Interleaving) di 3dfx (che verrà utilizzato in forma potenziata ed evoluta nelle nuove Voodoo 5), non ha colto nel segno: la tecnologia di 3dfx fa in modo che due chip diversi elaborino e visualizzino linee alternate di uno STESSO fotogramma, mentre la tecnologia proposta da ATi assegna a ciascuno dei due chip il compito di elaborare due fotogrammi DIVERSI. Si tratta in sostanza di due tecnologie molto differenti dal punto di vista concettuale, e si può dire che quella più recente, l'AFR di ATi, non risulta necessariamente la migliore. Infatti, benché in teoria il risultato in termini di prestazioni dovrebbe essere lo stesso (quasi un raddoppio del fillrate effettivo), con la tecnologia ATi, se un chip, per qualsiasi ragione, impiega qualche istante in più a elaborare un fotogramma rispetto a quello (successivo) che sta venendo elaborato dall'altro processore grafico, si può verificare una situazione nella quale ci vuole maggior tempo perché un fotogramma sia visualizzato, mentre quello seguente viene visualizzato molto rapidamente. Ciò genera un effetto "scatto" che rende incostante il framerate, e, inevitabilmente, danneggia l'esperienza di gioco.
Un problema connesso con tutte le tecnologie che utilizzano più chip grafici in parallelo, e dal quale neanche la Rage Fury MAXX è esente, è il fatto che per ogni processore devono essere replicati i dati delle texture.
Questo significa che per ogni chip è presente della memoria dove sono ripetuti gli stessi dati utilizzati dagli altri processori grafici utilizzati. Quindi, i 64 MB di cui è dotata la MAXX, si riducono effettivamente a poco più di 32 MB (poco più perché c'è una parte, quella dedicata al frame buffer, che è comunque condivisa tra i due chip). Inoltre, per dei limiti progettuali intrinseci al bus AGP, non è possibile sfruttare l'AGP texturing con schede come la MAXX che montano due chip video, e diventa quindi impossibile per i giochi estendere la memoria locale con quella di sistema per immagazzinare le texture, se necessario.
Si rende perciò molto utile, se non indispensabile, supportare degli algoritmi di compressione delle texture che permettano di ridurre la loro occupazione in memoria locale e, conseguentemente, diano la possibilità di immagazzinarne in quantità maggiore.
E ATi ha proprio fatto così, prendendo in licenza la tecnologia S3TC (S3 Texture Compression, che è già inclusa nelle DirectX) da S3 anche per OpenGL (mentre ricordiamo che 3dfx, per i suoi Voodoo 5, i quali utilizzeranno da due a quattro VSA-100, ha deciso di realizzare un sistema di compressione completamente nuovo, FXT1).
Precisate queste sostanziali differenze, che permettono comunque alla Rage Fury MAXX di raggiungere con i suoi due Rage 128 PRO (alla velocità di clock di 125 MHZ ciascuno) il fill rate teorico massimo di 500 Mpixel/s (250 per chip), le caratteristiche restanti della scheda coincidono con quelle della sorella "più anziana", la Rage Fury, dotata di un solo Rage 128 PRO alla frequenza di 103 MHZ. In breve, esse prevedono: rendering a 16 e 32 bit, bilinear/trilinear filtering, line & edge anti-aliasing, specular highlights, Z-Buffering e Double-buffering, Bump Mapping, fog



Una delle finestre per le regolazioni del monitor dei driver ATi. I driver permettono di impostare posizioni, dimensioni, risoluzioni e colori, per ottenere il massimo dal monitor a nostra disposizione.



La ATi Rage Fury MAXX in tutto il suo splendore. Notare i due Rage 128 PRO (coperti con rispettive ventoline) montati a bordo.

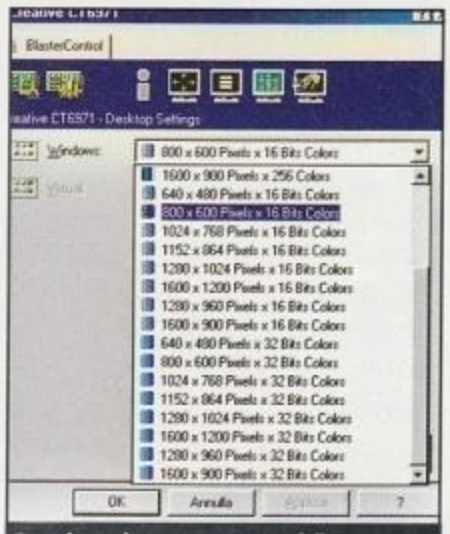
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

effects, textures lighting, textures video, reflections, shadows, spotlights, LOD biasing e texture morphing.
È inoltre possibile utilizzare la scheda anche con AGP 2x e 4x (con le limitazioni sopra evidenziate) e sono ovviamente presenti le complete famose e acclamate funzioni di motion compensation di ATi che accelerano la riproduzione dei filmati in MPEG2 su DVD. È evidente come anche questa scheda (al pari del prodotto di Creative) sia destinata esclusivamente a coloro che vogliono giocare senza compromessi: non è infatti presente nessun altro tipo di uscita oltre a quella per il monitor, a differenza di quanto ci aveva ormai abituato ATi con tutti i suoi prodotti, sempre dotati almeno di una uscita per il televisore (per non parlare delle schede della serie All-in-Wonder, che hanno praticamente tutti i tipi di entrate e uscite immaginabili).
I driver forniti a corredo con la scheda presentano una serie abbastanza ricca di opzioni sistemate in maniera chiara e ordinata, anche se non sono così completi come i programmi di gestione di molti prodotti concorrenti. Particolarmente curiosa la presenza di una tabella di proprietà tramite la quale è possibile disabilitare il secondo chip grafico sulla scheda, rendendo così di fatto la Fury MAXX una "normale" Rage Fury. A dimostrazione dell'attenzione che ATi pone al mercato dei film in formato MPEG2, sono inclusi nel pacco due CD dimostrativi (uno per gli utenti di lingua tedesca, l'altro per inglesi e francesi) che contengono alcuni spezzoni di filmati.
Tutto questo viene venduto ad un prezzo, non proprio economico, di circa 700.000 lire.

La Creative Annihilator PRO. Massiccia, vero?

Tramite i driver della Annihilator PRO è possibile impostare la frequenza della memoria (qui a una frequenza effettiva di 150 Mhz, che corrispondono a 300 perché le memorie DDR possono gestire due operazioni nello stesso ciclo di clock).



Tutte le risoluzioni supportate dalla Annihilator PRO.

ED IL VINCITORE E'...

Dopo la presentazione dei due "contendenti" è arrivato il momento di passare al confronto diretto sul "ring" dei test per poi dare un verdetto sul loro valore, sicuramente quello che interessa di più al giocatore indeciso sul prodotto da acquistare.
Considerando che si tratta di due schede dal costo non indifferente, abbiamo pensato di provarle su sistemi "adatti" al loro rango. Per quanto riguarda i giochi OpenGL, abbiamo, come al solito, preso *Quake 3* come riferimento, creando un apposito demo per l'occasione e utilizzando come sistema un Pentium III con tecnologia Coppermine, alla non indifferente frequenza di 733 Mhz, dotato di 128 MB di RAM.
Possiamo dire che lo "scontro" non ha avuto storia. Utilizzando le impostazioni da noi denominate "PCZeta Quality" (32bit con texture e dettaglio geometrico pompati al massimo e trilinear filtering attivato che, come "mastro Quedex" sostiene, sono il "minimo necessario" per chiunque voglia acquistare schede di questo prezzo), la GeForce DDR ha massacrato il prodotto ATi: come potrete notare dal grafico con i risultati, mediamente lo scarto si è assestato a circa 20 fps a tutte le risoluzioni provate (da 640 a 1024). Abbiamo anche provato le impostazioni "standard" High Quality di id Software: il "distacco" è leggermente diminuito, ma è rimasto comunque piuttosto netto (circa 14 fps).
Sfruttando l'opzione messa a disposizione dal driver ATi, poi, abbiamo eseguito il test anche disattivando uno dei processori della MAXX, e se a 1024x768 abbiamo ottenuto un risultato che si avvicina effettivamente alla metà (18,7 fps), a 640x480 è stato di molto superiore (50 fps), mettendo in evidenza come la tecnologia AFR sia maggiormente efficace a risoluzioni alte. Sempre per quanto riguarda la ATi, da notare come il passaggio da 800 a 1024 comporti perdite prestazionali percentualmente superiori a quelle della GeForce (un collo di bottiglia che già la Rage Fury PRO evidenziava), e come, effettivamente, la tecnologia AFR non sia sempre efficace. Infatti abbiamo potuto verificare che il problema del frame rate incostante tra varie scene è realmente presente: ci è qualche volta capitato di vedere rallentamenti improvvisi in scene non molto impegnative, quando invece in situazioni apparentemente più complesse la scheda sembrava funzionare abbastanza rapidamente.
Anche dal punto di vista della qualità grafica, la scheda di ATi ci ha un po' deluso: l'ICD OpenGL ha generato dei piccoli problemi di visualizzazione nei menu, e nel gioco i colori erano visibilmente più "slavati" rispetto a quelli forniti dalla GeForce.
Il verdetto è inclemente per la MAXX pure in ambito Direct3D: utilizzando il 3DMark 2000 a 1024x768x 32 bit (risoluzione alla quale, con questo particolare test, i benefici dei motori T&L hardware del GeForce cominciano a diventare minori), con Z-Buffering a 24 bit su un Pentium III Coppermine a 550 Mhz, la Annihilator Pro ha prevalso per 3802 3D Marks a 3088. Vittoria "all'unanimità" per la GeForce DDR, quindi? Pare di sì... Intendiamoci, la ATi fornisce delle prestazioni più che onorevoli (in generale si piazza un po' sotto le schede dotate di GeForce e "normale" SDRAM), permettendo di godere pienamente, con un processore veloce, dei 32 bit fino alla risoluzione di 800x600. Ma, purtroppo, un prezzo un po' eccessivo unito a un'uscita troppo ritardata, la rendono poco competitiva rispetto ad un prodotto come la Annihilator PRO, che in questo momento fa parte di quel lotto di schede in grado di far la felicità del giocatore "professionista" che vuole la massima velocità possibile.

Si ringrazia Thunderbolt Computers (http://www.thunderbolt.it) di Morbegno (SO) (tel. 0342/615761) per aver messo a disposizione la ATi Rage Fury MAXX.

Un po' di azione con la Maxx.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASUS P3C-2000

Abbiamo dovuto aspettare qualcosa come 6 mesi di troppo ma finalmente è arrivato Camino!

a cura di Davide Giulivi

Camino, come molti di voi sapranno, è il nome con cui la Intel identificava internamente i820, il chipset per desktop che avrà l'onere di sostituire il glorioso 440BX nei nostri case ATX. Il BX è stato praticamente la scelta obbligata per tutti gli utenti di Pentium2/3 per quasi 18 mesi, una eternità nel mondo della informatica attuale, a causa dei continui rinvii della serie 8xx di cui i820 è il capostipite. Il salto tecnologico è valso la nostra paziente attesa? Guardando le specifiche tecniche sembra proprio di si: sulle schede basate su i820 avremo come *feature* il controller ATA66 in grado di sfruttare al massimo gli Hard disk attuali, memorie Rambus con clock fino a 800Mhz e una porta AGP 4X che dovrebbe dare un'ulteriore sprint a schede come le GeForce.

Ecco la scheda in tutto il suo splendore, si sono proprio slot Dimm quelli che vedete.

LA SCHEDA "CONVERTITA"

La motherboard da noi provata è una delle prime a integrare un MTH ai componenti standard di i820. Il Memory Translator Hub le consente (o la obbliga, da un altro punto di vista) di utilizzare le normali DIMM Sdram da 100Mhz invece delle più costose Rambus. La P3C-2000 è quindi utilizzabile immediatamente e non soffre della cronica carenza di moduli Rimm di cui soffre il mercato. Così facendo se ne va però una delle caratteristiche più notevoli del chipset i820: l'elevatissima quantità di dati ottenibile dai moduli Rimm da 800Mhz (3,2Gb al secondo, una vera manna per la condivisione dell'AGP). Il design della scheda è piuttosto classico, completamente priva di jumper (tutte le impostazioni si svolgono dal Bios) la scheda monta 5 slot PCI e uno ISA oltre all'AGP. Gli slot per la RAM sono 4 e possono accogliere fino a 512 MB di memoria di sistema. Appena al di sopra dello slot AGP è presente l'inedito connettore breve AMR su cui sarà possibile montare delle schede molto economiche capaci di svolgere le funzioni dei normali Modem. L'Audio Riser Modem è in grado infatti di accogliere delle semplici schede di conversione dei segnali digitali in audio analogico, lasciando la gestione del protocollo V90 al processore. Una opzione che farà storcere il naso ai giocatori della rete ma che sarà ben accetta negli uffici dove perdere il 5% del calcolo della CPU in un programma di emulazione del modem non infastidisce affatto, considerando il risparmio. Si trovano poi in bella evidenza i tre componenti principali del Chipset i820:

MCH - che controlla AGP 4x, RAM e bus PCI (max 6 schede).

ICH - che gestisce il controller IDE ATA66 (4 le unità collegabili come è consuetudine dello standard EIDE), le due porte USB 1,1 e le *"legacy devices"* termine con cui si raggruppano tastiera, floppy, seriali e parallela.

FWH - per il mantenimento del Bios.

E' inoltre visibile un bridge PCI-ISA non Intel, in teoria sulle schede con i820 non dovrebbero trovare spazio schede ISA ma alla Asus hanno pensato di offrire anche questa opzione. L'installazione della scheda è piuttosto semplice, al primo avvio Windows trova una nuova "periferica di sistema", a quel punto sarà sufficiente indicare la cartella contenente gli *inf* per far si che il nuovo chipset venga riconosciuto. Saranno necessari almeno due riavvii perché il sistema riconosca anche il nuovo controller IDE e installi i corretti driver per il Bus Mastering. Nel caso vogliate affidarvi a un sistema ancora più semplice potrete lanciare l'utility ASSETUP (reperibile sul CD) che si occuperà di aggiornare il sistema automaticamente.

IN AZIONE

La prima sensazione che si prova dopo aver installato la scheda è che nulla sia cambiato sul piano delle prestazioni. E in effetti i risultati dei BenchMark confermano che negli utilizzi normali i risultati sono pressochè identici a quelli conseguibili da una normale BX. Questo per tre motivi principalmente:

- Attualmente non ci sono applicazioni grafiche né giochi che traggano vantaggio dall'aumentata velocità dell'AGP. La modalità 4X non raddoppia soltanto la frequenza di trasmissione dei dati ma integra anche la modalità Fast Write, attraverso cui la scheda video potrà ricevere i dati dalla CPU senza che questi ultimi debbano transitare dalla RAM. Per ora solo il GeForce sfrutta questa capacità, ma i suoi progressi sono difficilmente osservabili perché perfino i giochi più "esosi" per ora non spingono il Bus AGP 2x ai suoi limiti.
- l'MTH ideato da Intel è disegnato per utilizzare solo DIMM a 100 MHz, vanificando in parte i vantaggi apportati dal nuovo Front Side Bus a 133.
- Il controller ATA66 dà dei vantaggi soltanto con gli Hard Disk dotati di molta Cache onboard. In questa situazione viene sfruttata la maggiore velocità altrimenti il limite è dato dalla rotazione dei dischi che, nel caso di unità a 7200 rpm si assesta sui 20 Mbyte/sec (non raggiungendo nemmeno i limiti dell'ATA 33).

Tutto ciò non inficia però le qualità della P3C-2000, qualità che verranno sottolineate con il tempo. L'acquisto della scheda Asus vi permetterà di montare Pentium 3 fino a 1066 MHz (sia E che EB, con bus da 66 a 133) e con l'arrivo delle prossime generazioni di acceleratori 3D la modalità AGP 4X diventerà probabilmente indispensabile. Sarà interessante confrontarne le prestazioni con le schede basate su Apollo Pro 133A in grado di sfruttare le Dimm a 133 MHz.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

In questo numero della TecnoMail abbiamo risposto ad un po' di lettori che ci chiedevano delle soluzioni riguardanti alcuni problemi di software. Certo sarebbe stato più bello dilungarsi sullo splendore delle immagini mostrate da Microsoft in occasione della presentazione dell'X-Box, dove Bump Mapping, Texture cubiche e altri gingilli tecnici ci solleticano le orbite dandoci una idea di quali fantastiche meraviglie ci attendono nei prossimi due anni, ma parlare di Nvidia NV25, Rambus e console dotate di 8 GB di Hard disk quando c'è gente impantanata tra i Vxd corrotti è l'equivalente di mangiare Croissant e Nutella in faccia ai bambini del Mozambico. Coscienti delle nostre responsabilità morali diamo spazio a chi non riesce a installare l'enciclopedia, meditando però su un fatto: la stragrande maggioranza dei problemi che ci vengono sottoposti sono facilmente risolvibili consultando le pagine del supporto Microsoft, dategli una occhiata quindi, o dovrete attendere per le risposte i pachidermici tempi editoriali tipici di una rivista che usa un materiale inventato 700 anni orsono e che decisamente necessiterebbe di un upgrade: la carta.

A cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Spettabile redazione di PCZeta,
i quotidiani italiani sono pieni di una pubblicità di Telecom Italia riguardante un nuovo tipo di connessione a Internet chiamata Fast ADSL. Sapete di che cosa si tratta? È Necessario comprare un nuovo modem o come mi è stato detto è possibile collegarsi attraverso una scheda di rete? E' veramente utile a noi videogiocatori? Scusate la tempesta di domande, ma penso che la cosa possa interessare molte persone.
Distinti Saluti

Lucio "krapp" Frigerio

*Ciao krapp, la tua domanda giunge "a fagiuolo" perchè ci consente di descrivere con esattezza in che cosa consiste il nuovo servizio ADSL e quali vantaggi apporta. L'acronimo ADSL significa Asymmetric Digital Subscriber Line e sta a indicare la disparità di velocità tra l'invio (upload) e la ricezione (download) di dati. Il sistema si basa su una tecnica chiamata Discrete Multi Tone (DMT) che sfrutta una idea piuttosto semplice: i normali cavi di rame telefonici presenti in tutte le nostre abitazioni sono potenzialmente in grado di portare un spettro di frequenze che passa da 1 Khz a 1,1 Mhz; per il funzionamento dei cosiddetti POTS (Plain Old Telephone Services l'uso normale del telefono e del Fax) vengono usati soltanto i primi 4 Khz lasciando una quantità di frequenze potenzialmente sfruttabili a fare nulla. Il sistema DMT ha suddiviso in 256 frazioni le frequenze comprese dai 5 ai 1.100 Khz destinandole alla trasmissione di dati. Sfruttando al massimo le frequenze disponibili sarebbe teoricamente possibile creare un flusso continuo di dati capace di 1,5Mbit al secondo in upload e 14,9 Mbit in download. Il termine "teoricamente" non è casuale perché fino a oggi la velocità massima raggiunta è stata di 640Kbit e 8Mbit rispettivamente. La cosa più stupefacente di questo sistema è che utlizzando frequenze diverse è possibile inviare e ricevere dati senza in alcun modo infastidire le normali comunicazioni telefoniche. E' possibile quindi continuare a corteggiare la ragazza del palazzo accanto mentre scaricate un centinaio di Mp3. Tutto questo sul piano teorico, ora passiamo alla situazione attuale nel nostro paese. Dal mese di febbraio Tin offre un abbonamento Fast Internet ADSL 640 che permette una velocità di 128Kbit in upload e di 640Kbit in download. Sebbene i due valori siano lontani da quelli massimi teorici rappresentano in modo realistico quelle che sono le capacità medie dei Provider europei. Una volta sottoscritto il contratto verrà a casa vostra un tecnico che installerà uno "splitter", una borchia che viene applicata alla presa telefonica e che isola i due distinti segnali dati/voce in modo che non ci siano interferenze. Una volta installata la borchia è necessario un terminale (non è più corretto parlare di modem) ADSL.
Attualmente sul suolo patrio non sono ancora in vendita adattatori di questo tipo prodotti da terze parti ed è quindi necessario acquistare uno dei due modelli offerti dalla stessa Telecom: i due modelli si distinguono per il tipo di connessione che può sfruttare la porta USB o una scheda Ethernet da 10Mbit. Se siete privi di porte USB (cosa aspettate a cambiare PC?) dovrete quindi provvedere anche all'acquisto della suddetta scheda di rete acquistabile ormai con una cifra abbordabilissima (si possono trovare schede da 100Mbit di produttori taiwanesi a cifre inferiori alle 50.000 Lit.).
Scordatevi l'utilizzo delle vecchie porte seriali ormai inadatte alle velocità delle DSL. Dopo esservi muniti di tutto il "necessaire" e aver impostato la connessione in Windows potrete lanciarvi nel magico mondo delle connessioni a banda larga. La prima cosa da sottolineare è che utilizzando ADSL non è necessario il Dial-up del modem. Non dovrete comporre nessun numero, in realtà non dovrete neanche stabilire alcun tipo di connessione, con ADSL sarete SEMPRE online dall'accensione allo spegnimento del PC, in un modo del tutto simile a quello fino a oggi sperimentato nelle Lan aziendali. La magia ulteriore è data dalla velocità di ricezione dati che è 12 volte maggiore a quella massima di un modem a 56K. In base al tipo di contratto ci verrà assegnato un indrizzo IP statico o dinamico (il secondo è preferibile dall'utente medio perchè rende più difficoltosa l'intrusione da parte di qualche simpatico programma quale Back Orifice o NetBus). Non avendo alcuna spesa telefonica aggiuntiva (scordatevi la tariffa urbana) il contratto prevede un cifra forfettaria (che nel caso dell'offerta Tin si aggira sulle 290.000 + iva). In realtà parlare oggi di costi medi è quasi privo di senso: dal mese di giugno qualsiasi provider potrà offrire liberamente abbonamenti ADSL facendo sgonfiare il prezzo di quelli attuali che sono offerti da un numero limitato di aziende (Tin, Galactica, Internet Village, Unidata e Enter). Inoltre i primi utenti ADSL che hanno avuto la possibilità di provare il servizio hanno sottolineato le limitazioni tipiche di un servizio ancora in fase iniziale: velocità di comunicazione molto lenta nelle ore punta (per colpa di un sottodimensionamento delle linee Tin quando molti utenti sono collegati la velocità effettiva scende anche al di sotto di una normale ISDN) e tempi di installazione non propriamente tempestivi. Molti utenti che hanno stipulato il contratto in gennaio non hanno ancora ricevuto la visita del tecnico per l'installazione dello Splitter... Insomma ADSL è sicuramente il futuro prossimo delle connessioni a Internet, per noi videogiocatori significherà poterci inserire in modo perpetuo in una partita a* Everquest *senza preoccuparci della bolletta e di usufruire di Ping dai valori molto bassi (35-50) consentendo quindi una ottima giocabilità nei titoli arcade. Anche il modo di comunicare con gli altri giocatori cambierà, niente più frasi di testo ma comunicazioni audio/video da scambiarsi in finestra durante una partita a* Soldier of Fortune. *Una tecnologia sicuramente valida quindi, che però si renderà godibile e utilizzabile al meglio soltanto verso la fine dell'anno quando la concorrenza tra provider farà si*

Ecco come devono essere impostate le voci nella finestra riguardante il risparmio energetico per evitare problemi con il masterizzatore. La scelta di disattivare la gestione del monitor è però ininfluente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ok avevamo detto che non ne avremmo parlato ma questa immagine presa dalla presentazione dell'X-Box è troppo impressionante. Non è un filmato, è quello che è in grado di fare la prossima scheda Nvidia.

che la banda minima per ogni utente sia ampliata/assicurata e il prezzo di un contratto scenda al di sotto delle 150.000 lire mensili. Dopodichè potremo indossare le nostre cuffie dotate di microfono e dire, mentre ci aggiriamo in un corridoio illuminato da un Voodoo5, "Capo Rosso, sono nell'ala del Rifle Gun e sto andando a catturare la bandiera"

Esimio Davide "Quedex"
Chissà che tu possa aiutarmi con il mio assillante problema. Immagina che, in occasione della tua entrata negli "enta" ti venisse regalata una luccicosa e monumentale Omnia 2000 De Agostini su DVD. Come ti sentiresti se nell'atto di installarla comparisse il messaggio:"ERRORE PROTEZIONE GENERALE causato da ISSET_SE", errore capace di fermare l'installazione e di rispedirti nel DeskTop? E' esattamente quello che è capitato a me, e a me soltanto! Perché una volta riportato il CD dal negoziante l'installazione è proceduta senza problemi…
Premetto che sul PC ho installato solo un paio di giochi (Imperium Galactica e Planescape Torment), Office 97, Norton Antivirus e WinAmp. Il mio PC è composto da scheda madre Aopen AX6BC Pro Gold, Celeron 366, TNT2 Ultra di Creative,SB Live! e lettore DVD Sony. Se tu riuscissi ad aiutarmi non solo avresti la mia gratitudine ma anche quella di mia moglie che sembra più ansiosa di me di provare l'enciclopedia.
Ciao

Antonio Pariso

Ciao Antonio, sul sito di supporto Microsoft è specificato che l'errore ISSET_SE è causato da Norton Antivirus 4.0 e non coinvolge soltanto la tua enciclopedia ma qualsiasi installazione di programmi creati con Director che richiedano durante il loro utilizzo l'accesso a dati audio o video presenti sul CD-DVD. Per aggirare il problema dovrebbe essere sufficiente disattivare l'opzione AutoProtect selezionando l'icona di Norton dalla barra delle applicazioni e clikkando su Disable.
Nel caso l'errore persistesse sarà necessario scaricare il programma LiveUpdate direttamente dal sito della Symantec (http://www.Symantec.com).
Congratulazioni per la scelta della Motherboard, che si distinse ai tempi per la placcatura dorata del dissipatore sormontante il NorthBridge. Quando diventerà obsoleta potrai estrarne un grazioso ciondolo per tua moglie…

Tecnicissimo Davide,
insieme ai complimenti per la rivista, che di numero in numero migliora sempre più, volevo sottoporti un problema: penso di essere una delle poche persone in Italia che all'inizio del 2000 usa ancora Win98 con Explorer 4.0 e non è passato alla versione 5. E' una scelta forzata però, perché quando faccio partire l'upgrade che ho trovato su una rivista (a dirla tutta ne ho provate almeno tre diverse, PCMagazine, PCWorld e anche qualcun'altra) mi esce l'errore
"IEWZD ha provocato un errore c0010000h nel modulo msjava.dll". Mi viene il dubbio che qualcosa nel mio lettore di cd litighi con con Windows, hai qualche suggerimento o dovrò continuare ad usare la vecchia versione fino all'arrivo di Win 2000?

FloodHellen

Ciao FloodHellen, L'errore in cui tu incappi è provocato dall'impossibilità di aggiornare in modo corretto la JVM (Java Virtual Machine) che hai ora presente sull'hard disk. E' un errore con cui si scontrano molti utilizzatori quando si impegnano nell'upgrade a Explorer 5 ed è dovuto al fatto che di versioni della JVM è piena la rete e molti programmi Java la sostituiscono senza che l'utente se ne accorga. Dovresti provare a cancellare tutti i file presenti nella cartella Downloaded Program Files e rilanciare l'upgrade. Nel caso il problema si presentasse lo stesso puoi brutalmente cancellare l'intera directory Java dentro Windows. A quel punto il programma di installazione di Explorer si occuperà di ricreare la cartella e di inserirvi i componenti necessari standard. Attenzione però che con il secondo metodo non potrai usufruire in alcun modo dei programmi Java utilizzati da alcuni siti fino a quando non effettuerai l'upgrade. Sappi inoltre, nel caso tu volessi procedere a una reinstallazione totale del sistema, che anche in Win 98 Second Edition il browser di default è Explorer 5.

Gentili addetti alla Tecnomail,
Mi chiamo Michele e leggo da alcuni mesi la vostra rivista. Ho pensato di sottoporre a voi un problema che ho quando tento di cancellare un disco riscrivibile: sia utlizzando Easy CD Creator 4 sia Nero Burning Rom 4 ottengo sempre il medesimo errore ERROR WRITE DATA,ILLEGAL START BLOCK ADDRESS (0x400004b). Ho provato ad aggiornare i programmi (avevo delle versioni precedenti di entrambi), a sostituire il firmware del cd e preso dalla disperazione perfino a cambiare del tutto masterizzatore. Pensavo infatti che fosse un problema tra il mio primo CDR, un Philips 404, e la scheda madre (una Fargo NLX440) ma poi sono passato a un Waitec e con orrore al primo tentativo il problema si è ripetuto! A questo punto temo che il problema risieda in qualche altra periferica visto che dopo avere provato il Philips su un altro PC tutto è andato a buon fine. Ho letto su alcuni siti che è necessario togliere l'opzione DMA da PROPRIETA' PERIFERICHE e l'ho fatto, per sicurezza l'ho tolto da tutti i dischi, compresi gli HD. Che cosa posso fare? Sono costretto a formattare tutto? Mi hanno detto che a installare due programmi di masterizzazione diversi si creano dei problemi, io ho disinstallato Easy CD prima di provare Nero ma forse qualcosa che dà fastidio è rimasto, devo cancellare qualche file o qualche voce dal registro?
Spero che abbiate qualche idea.
Distinti Saluti e buon lavoro

Michele - Fiorese - Sassari

Giorno sig. Michele, Abbiamo più di qualche idea, abbiamo la soluzione. L'errore da lei riscontrato non ha nulla a che fare con le questioni da lei ventilate, sebbene alcune di esse siano spesso causa di problemi di gestione dei CDR. Esso è invece dovuto a una funzione di sicurezza che i programmi di masterizzazione hanno nei confronti del Sistema Risparmio Energetico di Windows. Il modulo APM (Advanced Power Management) è una estensione del sistema che colloquia direttamente con il Bios della scheda madre e consente di spegnere dopo un periodo di attività definibile monitor e unità dischi. In realtà le periferiche non vengono completamente spente, vanno in una situazione di Standby che nel caso degli Hard Disk corrisponde a fermare la rotazione dei dischi e a spegnere alcuni componenti elettronici. Se attivata, questa funzione collide palesemente con l'attività di masterizzazione del CDRW, per evidenti motivi (se durante la scrittura l'alimentazione venisse meno…). Ecco quindi che per evitare il messaggio di errore è sufficiente andare in PANNELLO DI CONTROLLO/RISPARMIO ENERGIA e scegliere la voce MAI nelle voci StandBy, Spegni Monitor e Disattiva dischi Rigidi. Una volta riavviato non avrà più alcun problema con la formattazione dei CD. E' piuttosto riprovevole che dopo 20 mesi dall'uscita di Win 98 i programmatori dei suddetti programmi non si siano prodigati a informare l'utente di quale natura sia il problema, ma tant'è.
Detto questo l'idea di disattivare il Direct Memory Access dalla finestra di proprietà del masterizzatore è comunque valida. Tenendola attiva c'è il forte rischio di perdita di dati fino ad arrivare al completo fallimento quando si tenta una copia "on the fly" senza creare una immagine sul disco rigido.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Preparatevi a incredibili sfide in rete con *Nox* e a far piazza pulita di malviventi in *Soldier of Fortune*. Tra i giochi di guida potrete trovare il bellissimo *Superbike 2000* e l'interessate *Rollcage Stage 2*

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.

STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Per lanciare l'interfaccia che vi permette di visionare il contenuto del cd non dovete far altro che fare doppio click sul file PcZeta.exe. Potete selezionare ora dai pulsanti posti in alto la categoria che vi interessa, demo, classici, driver, espansioni, patch e a volte anche varie. L'utilizzo dei menu è ancora più semplice, potete installare il programma desiderato facendo doppio click su di esso o, dopo averlo selezionato, premere il pulsante "installa". Una breve descrizione del file o eventuali istruzioni per l'uso possono essere lette nel box sottostante. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PcZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate. Abbiamo scelto un'interfaccia semplice e immediata in modo che il suo utilizzo sia il più immediato possibile. Se avete critiche, suggerimenti o altro vi pregherei di inviarle ad alpidio@yahoo.com.

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD.
Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO

SOLDIER OF FORTUNE

Activision

Il demo che vi apprestate a giocare è realizzato in versione non violenta, ovvero non si vedono schizzare sangue sulle pareti e i corpi smaciullati delle vittime, ma i vostri avversari vengono colpiti da innocui lampetti luminosi.
Per il resto il gioco è in tutto il suo splendore, con la sua eccezionale grafica e giocabilità. Cercate di non essere troppo delusi, e testate con mano uno degli sparatutto 3D più belli in circolazione.

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti: P200 64 MB Scheda 3D

NOX

Westwood

Sebbene questo demo sia giocabile solo online o in rete, non potete perdere la possibilità di provare questo Action-RPG, che dopotutto ha nel multiplayer proprio la sua arma migliore.
La prospettiva isometrica lo rende un po' simile ai suoi concorrenti, ma non vi preoccupate, l'esperienza che vi aspetta è molto più avvincente. Immergetevi dunque nel pericoloso mondo di *Nox* e sconfiggete la temibile regina Hecubah.

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti: P200 32 MB Collegamento Internet

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Interplay

In questo ultimo nato della famiglia Star Trek, impersonate un giovane guerriero Klingon pronto a battersi per l'impero fino alla morte. Grazie ai consigli del vostro mentore, il Generale Chang, vi apprestate ad imparare i primi rudimenti bellici fino a diventare degno di combattere contro le altre razze dell'universo. In questo demo potete giocare sia la missione veloce, che si consiglia ai principianti, che le due missioni più toste per i più esperti.

Controlli: Joypad/Tastiera
Requisiti: P233 64 Mb Scheda 3D

IMPERIUM GALACTICA 2

GT Interactive

Costruito sulle ottime basi del suo predecessore, *Imperium Galactica 2* vi porta in un universo 3D davvero coinvolgente, sia per i principianti sia per i più esperti del genere. Come leader del vostro impero avete il controllo su tutto quello che succede, costruendo delle colonie per ingrandire ancora di più il vostro impero. Se instaurate buoni rapporti di vicinato potete anche intraprendere rotte commerciali e diplomatiche, come pure dedicarvi allo spionaggio.

Controlli: Mouse/Tastiera
Requisiti: P233 32 MB Scheda 3D

Nox è uno dei migliori esponenti del neo-genere degli Action-RPG: da il meglio di sé in multiplayer e proprio questa è la modalità di gioco disponibile nella demo allegata.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In *Klingon Academy* finalmente è una nave della flotta stellare ad essere nel mirino...

SUPERBIKE 2000

Electronic Arts

Preparatevi a provare il miglior simulatore su due ruote disponibile sulla piazza.

Decisamente un must per gli amanti del genere e una buona opportunità a chiunque vuole avvicinarsi a questo fantastico genere. Tutto è curato perfettamente nei minimi dettagli, e anche la giocabilità è senza dubbio ottima. Non attendete quindi altri indugi e installate subito il demo.

Controlli: Joypad/Tastiera

Requisiti: P200 32 MB

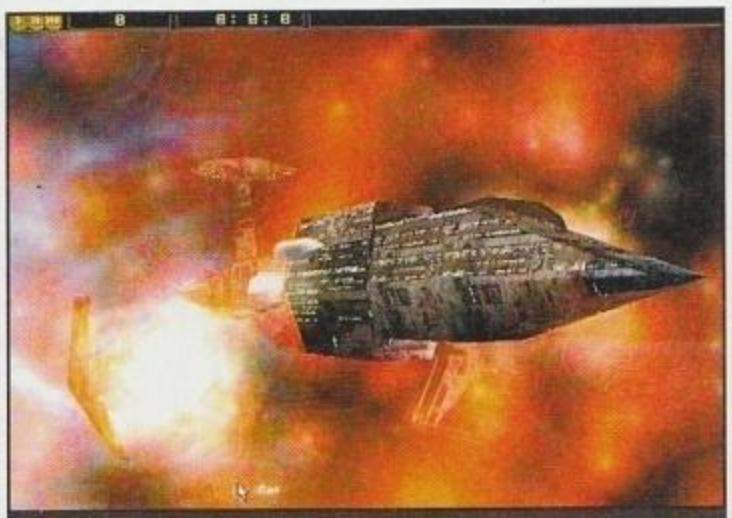
ROLLCAGE STAGE 2

Psygnosis

Siete alla guida di velocissime macchine capaci di correre su qualsiasi terreno e in qualsiasi situazione. In questo demo potete cimentarvi in un percorso fuoristrada, dove si possono collezionare vari bonus che vi permettono di aumentare ancora di più la velocità o di raccogliere armi da utilizzare contro i vostri avversari. Non c'è che dire, il divertimento è assicurato.

Controlli: Joypad/Tastiera

Requisiti: P200 32 MB Scheda 3D


Ecco a voi una delle fantastiche esplosioni che si possono ammirare in *Imperium Galactica 2*.

SHADOW WATCH

Red Storm Entertainment

Era dai tempi di *Incubation* che non si vedeva un gioco a turni del genere. Purtroppo siamo lontani dal capolavoro della Blue Byte, ma la grafica fumettistica aggiunge sicuramente una ventata di novità, o per lo meno di curiosità, a questo titolo. Dovete comandare una squadra speciale capace di introdursi in ogni luogo, ed eliminare tutti i nemici al loro interno per portare al termine la missione.

Controlli: Mouse/Tastiera

Requisiti: P133 32 MB

RALLY MASTERS

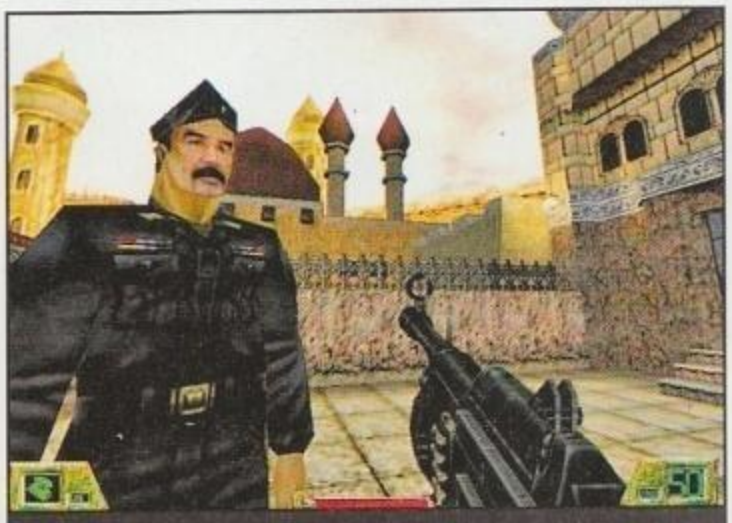
Infogrames

Nella versione finale potrete gustare oltre venti macchine, più di cinquanta circuiti, auto che si danneggiano in tempo reale e tutta la spettacolarità della grafica 3D.

Per ora gustatevi questo percorso sulla neve e cercate di ascoltare con attenzione tutte le indicazioni che vi dà il navigatore per affrontare al meglio il tracciato.

Controlli: Joypad/Tastiera

Requisiti: P200 32 MB


Non vorremmo mai avere un incontro ravvicinato di questo tipo.

PATCH

ABOMINATION
abo264it.zip
AGE OF WONDERS
aow1_31.zip
MIDTOWN MADNESS
fvr2kr.zip
NEED FOR SPEED IV
nfs4v442.zip
MICROSOFT NFL FEVER 2000
mm_pat1.zip
X-WING ALLIANCE
xwaup202.zip
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS
takv31bb.zip

ESPANSIONI

Eccoci giunti all'angolo delle espansioni, dove cerchiamo di offrirvi le ultime novità dalla rete. A vostra disposizione ci sono alcune mappe aggiuntive e qualche editor per i giochi elencati di seguito.
Ricordatevi di leggere i file readme allegati agli zip per procedere correttamente con l'installazione.

HERETIC 2
Aggiunge 12 livelli deathmatch da usare con *Heretic II Enhancement Pack*. Dovete installare questa espansione nella stessa directory del gioco.

TRANSPORT TYCOON
C'è stato un errore a posizionare qui questo file. In verità questa è solo una patch di aggiornamento del gioco e non l'editor indicato nell'interfaccia.

THIEF: THE DARK PROJECT
Scompattate il file zip in una nuova cartella, dopodiché lanciate il file dromed.exe per far partire l'editor.

MECHWARRIOR 3
Installa cinque nuove mappe da giocare in multiplayer. Vi basterà lanciare il file eseguibile per installare le singole mappe.

FLY!
Editor di scenari. Lanciate semplicemente il file setup.exe per installare il programma.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE III ARENA VS UNREAL TOURNAMENT

Avete incontrato problemi con gli sparatutto 3D più in voga del momento? Allenatevi! Non basta? Allora ci pensiamo noi di PC Zeta a tirarvi fuori dai guai...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[Q3DM17]
Questo accumulo di bounce pad può condurvi dovunque...
[Q3DM17]
... da un railgun...
[Q3DM17]
... a un quad damage...
[Q3DM17]
... a un mega health.

QUAKE III ARENA

Lo sparatutto della id Software, rispetto al suo concorrente, è caratterizzato da un'impostazione maggiormente votata al massacro. L'architettura delle ambientazioni favorisce scontri continui dando poco spazio a tatticismi o strategie attendiste e questo, unito alla maggiore velocità (elemento regolabile nel single player, ma fisso in multi) dona al tutto una maggiore frenesia. Questo non significa che un approccio strategico non paghi, ma solo che è richiesto un allenamento di gran lunga maggiore, atto ad affinare riflessi e manualità. Conseguenza di questa pappardella è che la qui presente guida, pur suggerendo alcune tattiche di gioco comuni, può essere utile fino ad un certo punto.
L'unica cosa che conta è far pratica senza tregua sfruttando il più possibile il multiplayer. Il gioco in singolo è comunque un discreto allenamento, soprattutto per i quaker alle prime armi. Avrete a disposizione sei livelli di difficoltà fra cui scegliere che vanno da "Ce la fa anche la Avesani" a "Perfino il Ciaccasassi ha difficoltà". In linea di massima vi conviene optare per il terzo e il quarto che, pur offrendo una sfida considerevole, non sono (quasi) mai insormontabili. Al contrario di quanto avviene in *Unreal Tournament*, la modalità di gioco in singolo vi pone di fronte ad un gruppo di sole sfide in deathmatch al termine delle quali vi scontrerete con Xaero, il bot più forte in assoluto, maestro nell'uso del railgun. E' comunque possibile, tramite la modalità skirmish, organizzare scontri in tutte le (poche) modalità inserendo un numero di bot a piacimento.

PRIMI PASSI

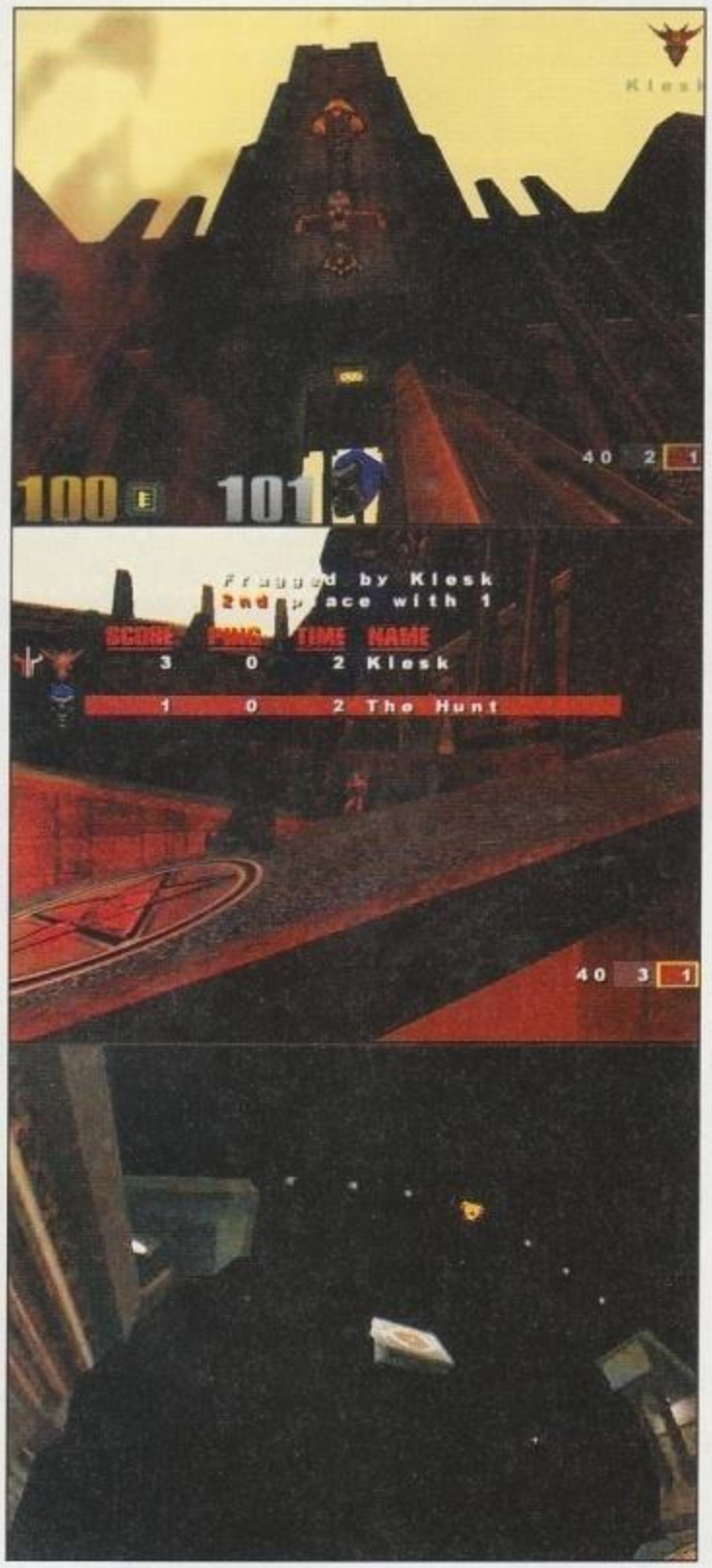
Nel corso delle prime partite è sicuramente d'obbligo cercare di sistemare i comandi come meglio si crede. L'assegnazione dei tasti di default difficilmente trova riscontro positivo nei gusti dei giocatori e spesso se ne cambia la quasi totalità. Ovviamente non è mio compito stare a dirvi come organizzarli; c'è chi usa il secondo tasto del mouse per saltare e chi per zoomare, chi cambia le armi con la rotella e chi col tasto centrale... A ognuno il suo. La cosa fondamentale consiste nell'accorpare il tutto nel minor spazio possibile in modo da avere tutto sotto mano. Date la priorità alle cose fondamentali e, se avete un'arma che usate più spesso delle altre (in genere si tratta del lanciarazzi) assegnatele un tasto. Cercate inoltre di utilizzare un'alta velocità di movimento per il mouse.
Inizialmente può essere difficile da padroneggiare, ma è necessaria per poter effettuare spostamenti veloci col minimo movimento della mano.
La scelta del personaggio è quasi puramente accessoria, dato che le dimensioni del bersaglio effettivo non cambiano. La differenza principale consiste nel rumore che producono gironzolando per i livelli. Si va dal casinaro Orbb al silenziosissimo Anarki che, volteggiando sul suo hoverboard, fa rumore solo quando salta (e quando viene colpito...).

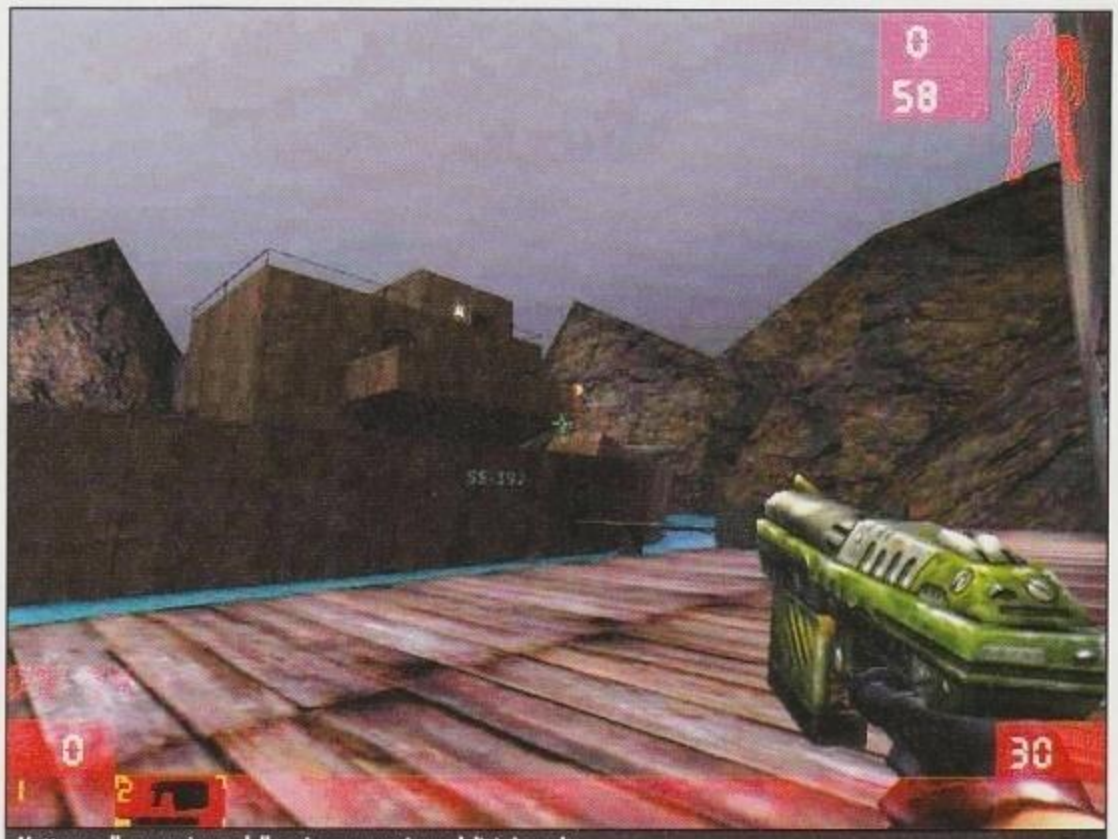
TATTICHE BASE

Ci sono una serie di movimenti tipici che è utile saper padroneggiare per potersela cavare al meglio nelle varie situazioni di gioco. Ovviamente si tratta solo di indicazioni di base, poi ognuno tiene il comportamento che preferisce in base al suo stile dei gioco. Una cosa fondamentale per sopravvivere consiste nel muoversi in continuazione, in modo da evitare di costituire bersagli facili (sorvolando sul fatto che i "campeggiatori" che si appostano ad libitum nello stesso luogo per tendere imboscate sono banditi dai nostri tornei redazionali). Un sapiente utilizzo di salto e movimento laterale (il cosiddetto strafe) è basilare per padroneggiare al meglio le tecniche di assalto e fuga. Saltellare continuamente permette di rendersi un bersaglio difficile per le armi di precisione e di muoversi con maggiore velocità (e questo è particolarmente utile se si uniscono salto e strafe).
Ovviamente saltare a caso come delle cavallette ubriache serve a poco: è fondamentale imparare a balzare via al momento giusto per evitare esplosioni e infidi colpi di railgun. Sempre a proposito di salti, una tecnica importantissima è quella del "rocket jump" che permette di raggiungere altezze notevoli sparando un razzo ai piedi del personaggio mentre si sta saltando. Questo permette di arrivare a zone altrimenti irraggiungibili in cui sono nascoste armi particolari (come il BFG della mappa Q3DM15), o da cui piazzarsi per simpatiche operazioni di cecchinaggio. Tenete conto che l'esplosione vi leva preziosi punti di energia, per cui sappiate regolarvi e utilizzate il rocket jump solo in casi di necessità. Giocatori esperti utilizzano questa tecnica in particolari occasioni per sottrarsi al fuoco nemico e assalire dall'alto o per percorrere in breve tempo lunghe distanze. Tenete però presente il fatto che quando venite sparati in aria la vostra capacità di movimento diminuisce parecchio. Questo implica il farvi diventare bersagli più facili per gente esperta nell'uso di armi di precisione come il railgun. Questo discorso è valido anche per quanto riguarda l'utilizzo dei bounce pad che offrono le stesse potenzialità e gli stessi rischi del rocket jump. Nelle mappe particolarmente aperte e vaste, sono spesso presenti pad che conducono a bonus allettanti (come il quad damage in Q3DM17), ma che rendono lo sprovveduto giocatore facile preda dei railgunner più abili.
Un altro elemento proprio delle ambientazioni utile da sfruttare a

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





L'attacco alla nave è una delle prime mappe in modalità Assault.

proprio vantaggio, consiste nei teletrasporti che permettono di spostarsi da una zona all'altra della mappa istantaneamente. Sono utili per raggiungere senza troppi sforzi armi particolari (come il BFG in Q3DM12), ma anche per cavarsi da situazioni d'impiccio: se vi ritrovate a dover fuggire da un nemico, gettarvi in un teletrasporto è un'ottima via di fuga, perché permette di scomparire temporaneamente dalla vista dell'avversario. Considerando che spesso dall'altro lato di uno di questi portali si dipanano differenti vie di fuga, nella maggior parte dei casi riuscirete a liberarvi del fastidioso inseguitore. Utilizzare un teletrasporto può inoltre essere utile per tendere agguati al nemico che vi insegue a testa bassa: potete tuffarvi in un portale e, appena usciti, girarvi e aspettarlo pronti a fulminarlo col vostro BFG (cosa ci sia poi da scappare quando si imbraccia un'arma di quel calibro è tutto un altro discorso…).

Una cosa fondamentale per uscire vivi dagli scontri a fuoco consiste nel tenere sempre sott'occhio il livello delle munizioni. Ritrovarsi improvvisamente a secco e sentire il classico "click" generato dalla pressione a vuoto del grilletto, è una delle principali cause di morte per i giocatori alle prime armi. Cercate di abituarvi a lanciare continuamente occhiate all'indicatore apposito o, quantomeno, recuperate più munizioni possibile (oltre che armature e medipak) fra uno scontro e l'altro. Per poter mantenere continuamente elevati i livelli di salute, armatura e munizioni è necessario conoscere bene le mappe e la collocazione dei vari oggetti. Questa conoscenza (che, ovviamente, si può ottenere solo con la pratica) permette di sapere in ogni momento dove si trova quello che ci serve e, oltretutto, dà al giocatore la possibilità di tenere saldamente in mano le redini dello scontro (soprattutto nei duelli) portando via all'avversario i bonus più importanti. Addirittura ci sono alcune mappe (come la Q3DM7) in cui seguendo per tutta la partita lo stesso percorso ci si ritrova continuamente carichi e "quaddati"! Per mettere in atto tattiche di questo tipo può essere utile conoscere i tempi di ricomparsa degli oggetti che sono precisi e ben definiti:

Armi 5 secondi
Armature 25 secondi
Bonus energetici 35 secondi
Munizioni 40 secondi
Oggetti 60 secondi
Mega Health 120 secondi
Power Up 120 secondi

Tutto è disponibile nella mappa dall'inizio del match tranne i power up che appaiono in un tempo variabile dai 40 ai 60 secondi. Questi tempi valgono per la normale modalità deathmatch e possono variare in altri tipi di gioco. Esattamente come per gli oggetti, anche il respawn dei giocatori avviene in un certo numero di luoghi ben definito. Ogni arena ha una serie di punti in cui possono avvenire e la scelta è del tutto casuale. La conoscenza dell'ubicazione di questi luoghi di rinascita, unita a un pizzico di fortuna può portarci ad affrontare nemici appena nati e, quindi, pressoché disarmati. Il respawn è anche caratterizzato da un suono tipico, che permette al giocatore di rendersi conto se è appena "nato" un nemico nelle vicinanze e di attaccarlo di conseguenza. Questo ci porta ad una serie di considerazioni riguardo allo sfruttamento dell'aspetto sonoro del gioco: prestare attenzione ai rumori è utilissimo per rendersi conto della posizione degli avversari. Sentire un bounce pad in lontananza, piuttosto che dei passi alle spalle o uno scontro a fuoco è basilare per cercare di cogliere di sorpresa gli avversari. In quest'ottica diventa spesso utile il tasto che permette di camminare eliminando il rumore dei passi. Utilizzo ancora più importante degli effetti sonori è quello che ci permette di capire dai versi emessi lo stato di salute di un personaggio. Ogni model lancia urla differenti a seconda delle situazioni, per cui ci vorrà un po' prima di padroneggiare il tutto (anche se risulta abbastanza evidente quando un umano sta urlando dal dolore), ma rendersi conto dal suono di quali sono le condizioni del tipo che si sta sfo-

[HYPERBLAST] In questa mappa solo la parte all'esterno della nave è a gravità ridotta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[MORPHEUS] Questa arena è il trionfo della bassa gravità.

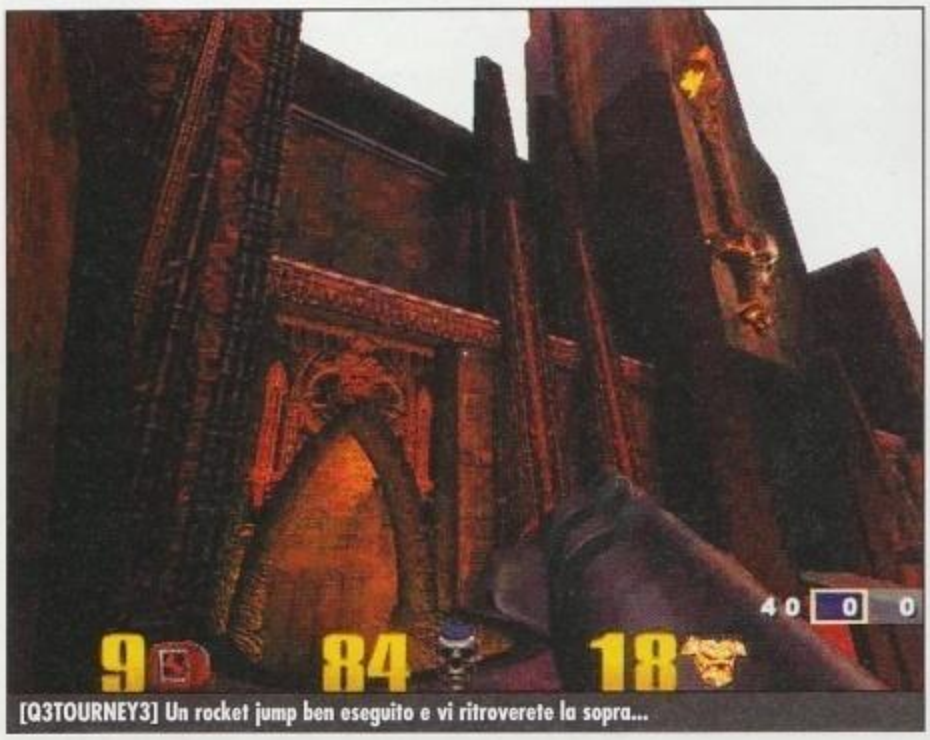
racchiando è spesso molto utile. Da non dimenticare, poi, la possibilità di utilizzare lo stesso metodo per capire al volo le proprie condizioni senza dover spostare l'occhio sull'indicatore di salute. Sulla base di queste indicazioni si può decidere sul momento se trattenersi o meno sul luogo di un duello, se insistere su di un avversario agonizzante o se scappare alla ricerca di cure e di un riparo. Tenete comunque conto del fatto che scappare a gambe levate dando le spalle all'avversario non è quasi mai la cosa migliore da fare. Spesso risulta utile controllare con lo sguardo cosa fa l'inseguitore in modo da poter anche rispondere al fuoco. Seguendo questi consigli dovreste riuscire a muovere i primi, decisi, passi nel mondo di *Quake III Arena*. Ovviamente questa non è che una minima parte degli atteggiamenti che è possibile tenere nel gioco, incompleta e comunque molto basilare. D'altra parte leggere una guida è in ogni caso limitante perché poi ognuno si crea il proprio atteggiamento tattico ben preciso (dal campeggiatore, alla cavalletta umana, al maniaco del railgun e così via...). In ogni caso è consigliabile non essere troppo rigidi, ma saper anche cambiare ed adattare il proprio stile di gioco a seconda delle situazioni e delle attitudini degli avversari che ci si trova di fronte.

UNREAL TOURNAMENT

Rispetto a *Quake III*, *Unreal Tournament* è un gioco sicuramente più abbordabile da parte del neofita degli sparatutto. Sebbene inizialmente il maggior numero di comandi e armi (oltretutto dotate di un doppio sistema di fuoco) possa lasciare spaesati, basta poco per rendersi conto che la minore velocità di gioco e la differente costruzione delle mappe rende più facile raggiungere un discreto livello di preparazione. Le architetture dei livelli sono, in genere, molto più articolate e, a parere di chi scrive, meglio studiate in quanto offrono molte più possibilità per un approccio strategico al combattimento. Ovviamente, come giocare a *Quake III* non richiede solo riflessi, questi risultano necessari anche in *Unreal Tournament*. Semplicemente in questo caso l'ago della bilancia pende maggiormente sul lato della strategia (basti pensare anche al gran numero di modalità cooperative pressoché assenti in *Q3*). L'allenamento in single player è molto utile anche col gioco della GT Interactive e, oltretutto, risulta assai più divertente grazie alla maggiore "umanità" dei bot (anche se, purtroppo, sono meno caratterizzati graficamente) e al fatto che, prima di giungere all'agognato scontro finale, dovrete competere in un gran numero di modalità di gioco differenti. I livelli di difficoltà fra cui scegliere sono molto numerosi, ovviamente più in alto si punta, maggiore sarà la qualità dell'allenamento che andiamo ad affrontare.

MODALITÀ DI GIOCO

Oltre al classico deathmatch, dovrete competere nelle varie modalità di team play messe a disposizione dai programmatori ritrovandovi come compagni di squadra dei bot. Chiaramente anche in questo gioco è possibile organizzare delle partite in una modalità qualsiasi inserendo il numero di bot che si preferisce grazie all'opzione "practice". Imparare a gestire al meglio l'aiuto dei bot nelle modalità di squadra è basilare nel gioco in singolo. Per farlo potrete dare tutta una serie di ordini tramite l'apposito menu a tendina.
A dire il vero in linea di massima non si fa altro che dire di difendere o attaccare (a seconda dei casi), ma è sicuramente importan-

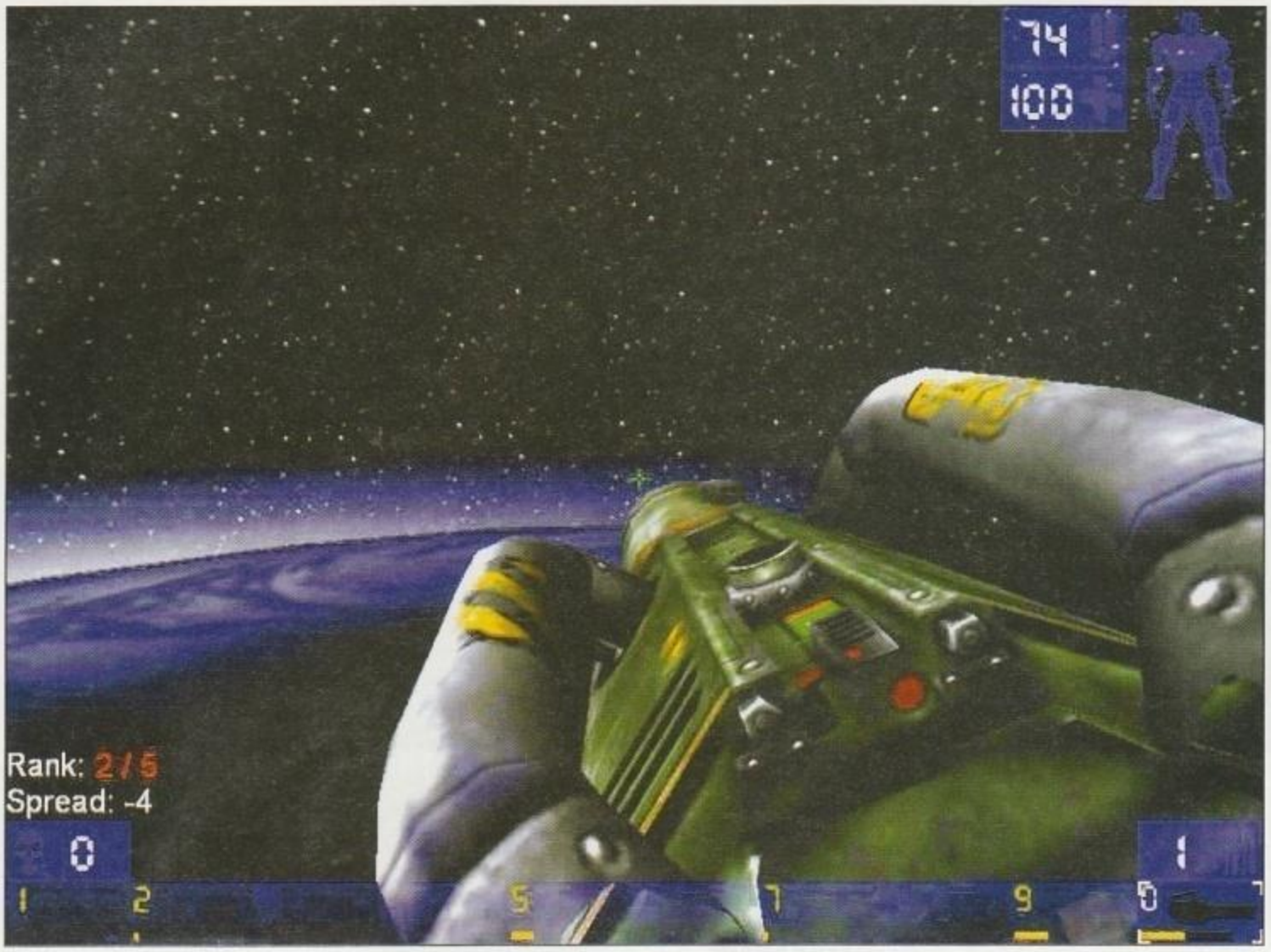


[Q3TOURNEY3] Un rocket jump ben eseguito e vi ritroverete lo sopra...

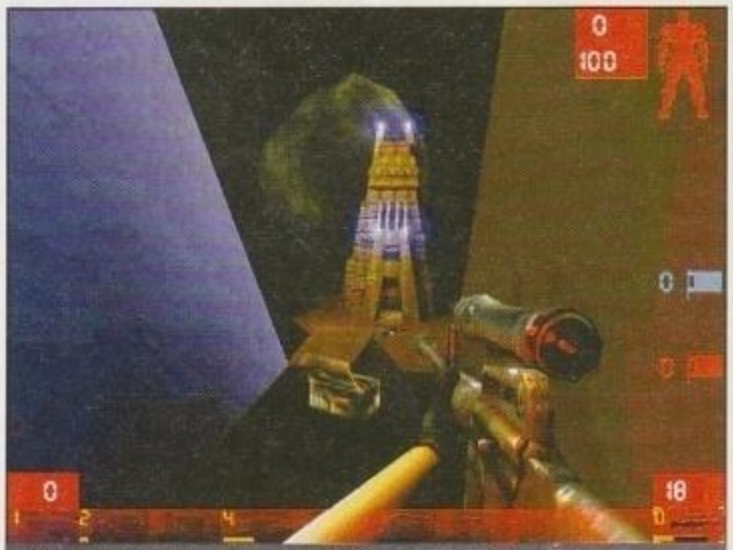
[Q3TOURNEY3] ... pronti ad una sessione di cecchinaggio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

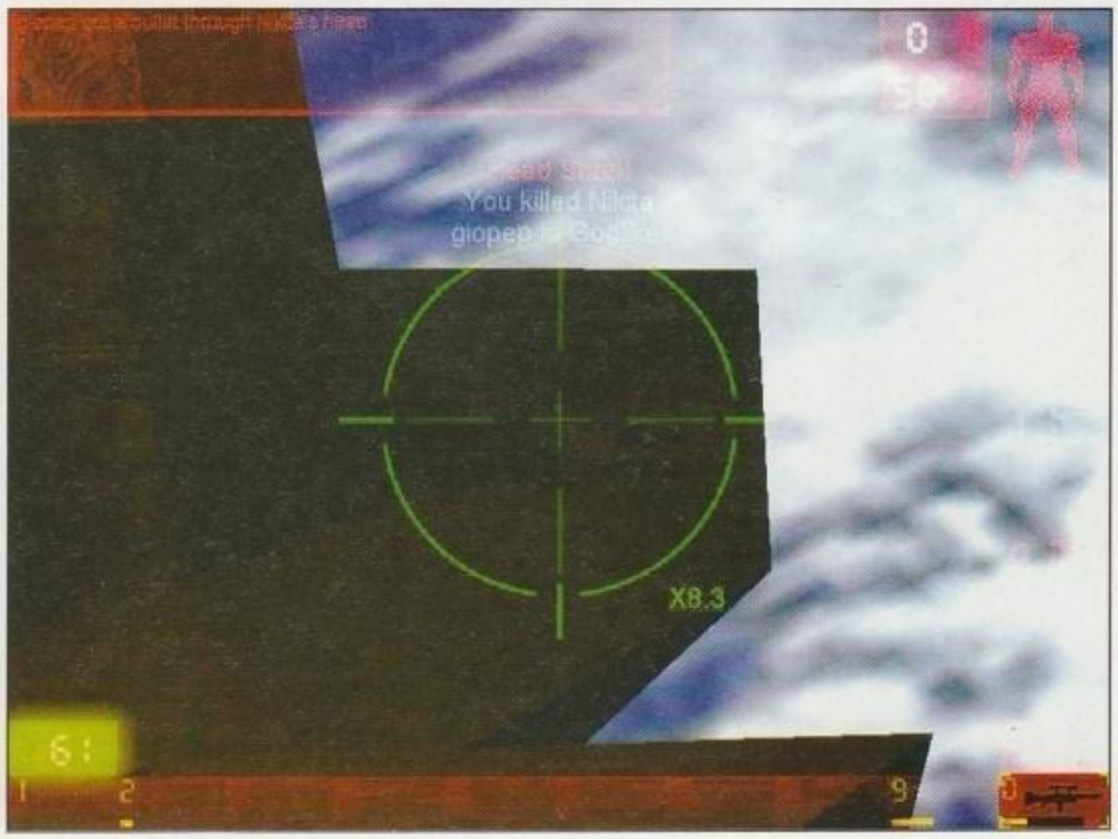
http://www.oldgamesitalia.net/



te evitare ordini come la scorta che, in fin dei conti, si rivelano abbastanza inutili.
In genere la cosa migliore da fare consiste nel lasciare un uomo di guardia alla base da difendere e nel mandare tutti gli altri all'assalto del nemico. Poi dipende anche dal tipo di missione: nel Capture the Flag spesso e volentieri potrete estraniarvi dalla ressa e limitarvi a compiere azioni di cecchinaggio da luoghi ben coperti (ci sono parecchie mappe, come la Facing Worlds con zone chiaramente predisposte per i cecchini). Godersi i propri compagni che, bandiera alla mano, tornano di corsa alla base in mezzo a gruppi di nemici le cui teste balzano via a ripetizione è fra le cose più dense di soddisfazione del gioco. In ogni caso, specie nei livelli più avanzati, è decisamente più remunerativo prendere in mano le redini della situazione e andare a recuperare la bandiera avversaria approfittando della confusione creata dagli attacchi dei propri compagni.
La modalità Domination fornisce delle mappe apposite con dei punti di controllo sparsi in giro per il livello. Se si cammina per questi punti, si tingono del colore della nostra squadra e passano sotto il nostro controllo. Mantenendo il dominio su queste zone "calde" il punteggio aumenta (i frag non contano ai fini della classifica). Ovviamente più zone si controllano, più velocemente aumenta il punteggio. In questo tipo di gioco la cosa migliore da fare consiste nell'ordinare a tutti di andare all'assalto unendoci noi stessi al gruppo. Il cecchinaggio rende poco, dato che anche la mancanza di un solo membro del gruppo rende i bot pressoché incapaci di difendere i punti di controllo.
Oltretutto c'è solo una mappa (Metal Dream) in cui è effettivamente possibile appostarsi come cecchini ottenendo una qualche produttività. L'Assault è forse la variante più interessante sul fronte del gioco di squadra. In pratica consiste nel tentativo di conquistare una base difesa dai bot avversari per poi, ritrovarsi a doverla difendere. In entrambe le situazioni c'è un tempo limite a disposizione. In questo caso, mi sembra fin troppo ovvio come gli ordini da dare consistano nell'attaccare la base nella prima parte e difenderla nella seconda. In genere, nella fase di assalto è consigliabile sfruttare i propri compagni robotici come "carne da macello" lasciandoli andare avanti a intrattenere il nemico.
Oltretutto spesso vi risparmieranno il grosso del lavoro dedicandosi essi stessi all'attivazione degli interruttori e all'apertura delle porte. Per quanto riguarda le fasi difensive, tutte le mappe hanno dei punti di passaggio ben precisi che, se presidiati a dovere, vi daranno facilmente la vittoria.
Ci sono due o tre zone per livello in cui il nemico deve necessariamente passare e, se saprete difenderli a dovere, non avrete problemi di sorta.
Ovviamente tutte queste modalità raggiungono la loro vera dimensione nell'ambito del gioco in rete, grazie all'imprevedibilità del fattore umano e alla bellezza dell'organizzare le azioni di squadra insieme ai propri compagni in carne e ossa.

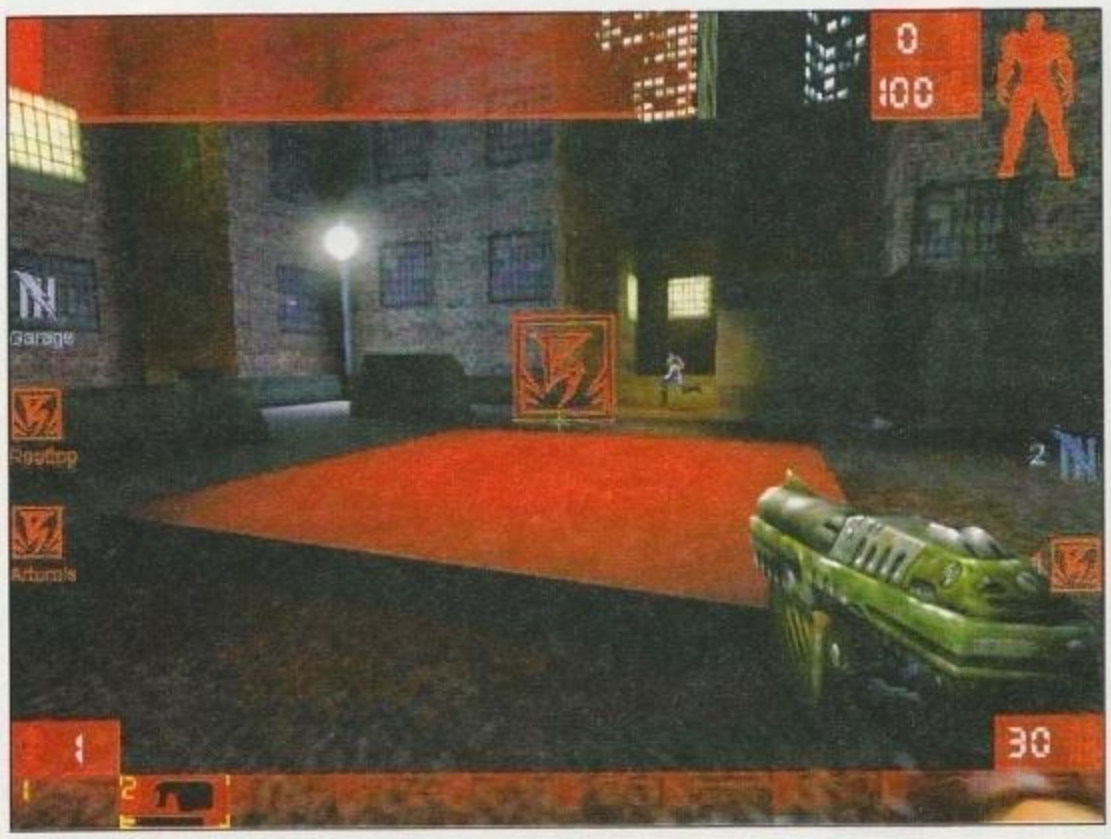


[FACING WORLDS] Questa mappa è fatta apposta per i cecchini.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



[METAL DREAM] Questa è l'unica mappa nella modalità Domination in cui ci si può dedicare al cecchinaggio.

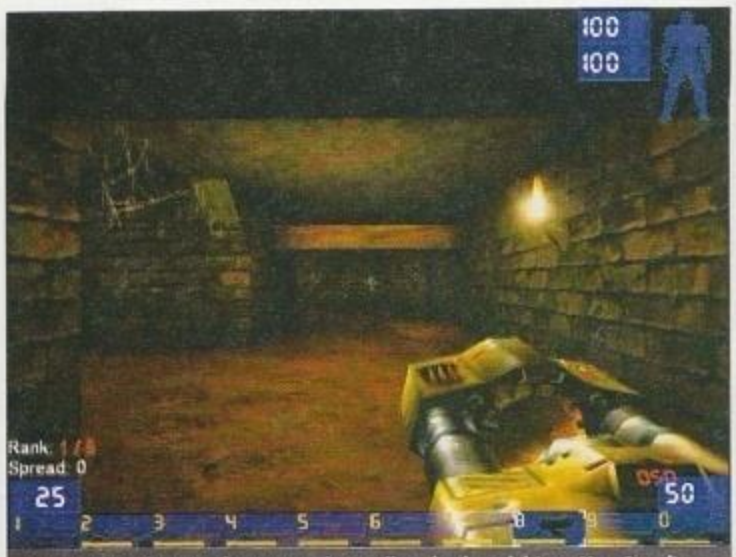
Va infine segnalata la modalità Last Man Standing che vi mette a disposizione fin dall'inizio tutte le armi caricate al massimo in arene prive di qualsiasi bonus. Avete a disposizione un numero limitato di vite e ad ogni morte venite completamente ricaricati di munizioni. In questo caso è importante saper sfruttare al meglio tutte le armi (dato che nel caso se ne utilizzi una sola, si rischia di rimanere privi di proiettili) ed essere degli ottimi incontristi.

TATTICHE E MOVIMENTI BASE

Come avrete notato, per *Unreal Tournament* ho preferito dedicarmi maggiormente alla descrizione delle varie modalità di gioco, sia perché, oltre a essere molto più numerose, sono integrate nella struttura di gioco in singolo, sia perché, in fondo, le tattiche e i movimenti di base non differiscono più di tanto da *Quake 3*. Ovviamente è necessario adattare il proprio stile di gioco, a causa del differente set di armi (non fatevi trarre in inganno: mitragliatore e lanciarazzi non hanno nulla a che vedere con quelli di *Q3*), della minore velocità e, in generale, della minor frenesia.
Ciononostante, tutto quanto detto nella sezione dedicata alla concorrenza vale pure per *UT*: il fatto di muoversi il più possibile, saltare molto e bene, assimilare al meglio le mappe e le zone di respawn, ecc…
Importantissimo è imparare a gestire bene le due modalità di fuoco che ogni arma possiede. Nonostante la maggiore potenza, spesso il fuoco secondario non è la scelta migliore. Ovviamente dipende dalla situazione in cui ci si trova, ma quello delle armi è un argomento che affronteremo il mese prossimo, per cui non mi dilungo più di tanto.
Anche in *UT* ci sono teletrasportatori e qualche bounce pad, ma in misura nettamente minore rispetto a *Quake 3*. A dire il vero, quasi a sostituire le mappe finali del gioco id, in *Unreal Tournament* sono presenti arene a bassa gravità (Hyperblast e Morpheus, per esempio) in cui ogni salto equivale a svariati metri percorsi in altezza. In queste situazioni la mobilità del vostro personaggio sarà nettamente superiore a quella offerta dai Bounce pad e spesso saltare intorno ai nemici (soprattutto se sono alle prime armi) per crivellarli di proiettili da grandi altezze si rivela un'ottima strategia. Attenti però, servono nervi saldi e ottima mira! Sempre riguardo alle possibilità offerte dall'ambiente di gioco, va segnalata la presenza in alcune mappe di muri scorrevoli che, se colpiti da armi da fuoco, si spostano rivelando passaggi segreti e preziosi bonus.
La possibilità di effettuare il rocket jump rimane, ma, data la lentezza di fuoco del lanciarazzi, è preferibile utilizzare l'impact hammer che, oltretutto, è meno doloroso e non consuma munizioni. Tra l'altro l'impact hammer, pur essendo l'equivalente del guanto di *Q3*, può essere selezionato normalmente e non necessita di un tasto apposito. Un'altra grossa differenza riguarda da vicino amanti degli appostamenti, cecchini e campeggiatori vari: mentre in *Quake 3* esiste un tasto dedicato allo zoom che può essere utilizzato in qualsiasi momento e con qualsiasi arma (anche come semplice binocolo…), in *UT* lo zoom è disponibile solo se si recupera il fucile da cecchino. Addirittura sono disponibili vari livelli di ingrandimento regolabili tramite il tasto di fuoco secondario. Ma anche per questi argomenti vi rimando al mese prossimo.

E per questo mese è tutto. Sperando di esservi stato utile vi rimando al prossimo numero in cui ci occuperemo approfonditamente di armi, oggetti e bonus vari. Inoltre, butteremo uno sguardo al losco mondo dei cheat mode e alla vastissima disponibilità di siti e server dedicati.
Ci vediamo fra trenta giorni.

Andrea Maderna



[ORION] Ecco le armi al gran completo nello splendore del Last Man Standing.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

BOARDER ZONE

Codice
Effetto
siipiveikkoliitelee
Abilita i tracciati difficili
lee
Abilita i tracciati difficili
hiihtoope
Abilita un nuovo corridore
ope Enable
Abilita un nuovo corridore
imhotepmaailmojentuhoaja
Modalità Debug
(Premere "E" durante il gioco)
seivaavideograbbi
Scatta una foto
exterminaattori
Effetto sconosciuto

DIE HARD TRILOGY 2

Per utilizzare i trucchi mettere il gioco in pausa (premendo ESC) e inserirli:
Per tutte le modalità:
Codice
Effetto
painless
Invincibilità
fogging
Nebbia on/off
followme
La telecamera si sposta

Modalità Sharpshooting:
Codice
Effetto
weapons
Tutte le armi
ammo
Munizioni infinite
autoreload
Ricarica automatica on/off
autofire
Fuoco automatico on/off
slowmo
Nemici più lenti
slowrocket
Razzi più lenti

Modalità Driving:
Codice
Effetto
ghost
Guidare attraverso i muri
nitro
Nitro infinito
freeze
Attiva il tempo limite
chantastic
Guidare più velocemente
snow
Neve
susonly
Si vedono solo le ruote

Modalità Action/Adventure:
Codice
Effetto
weapons
Tutte le armi
ammo
Munizioni infinite
freeze
Blocca i nemici
targeting
Abilita la mira automatica
laser
Abilita la mira al laser
ghost
Cammina attraverso i muri
followterrain
Saltare a qualsiasi altezza
mrbones
Diventare uno scheletro
shocked
Diventare elettrico
fps
Visuale in prima persona
fragyuck
Più sangue
pillowmode
Teste piccole
bighead
Teste grandi

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Premere ENTER durante il gioco e inserire i codici seguenti:
Codice
Effetto
-EMBIGGENM
Invincibilità
-CRAZYGUY
Tutti gli incantesimi e la mana
-WHOAH
Volare
-UBERLOAD
Saltare ad un livello casuale
-SHOWFPS
Mostra il Framerate
-CALCFPS
Calcola il Framerate
-DEBUG
Mostra informazioni di debug
-3DNOW!
Abilita/Disabilita il supporto per l'AMD 3DNow!
CSWIRE
Sfondo On/Off
Attenzione: il segno meno (-) deve assolutamente essere digitato.

DEMOLITION RACER

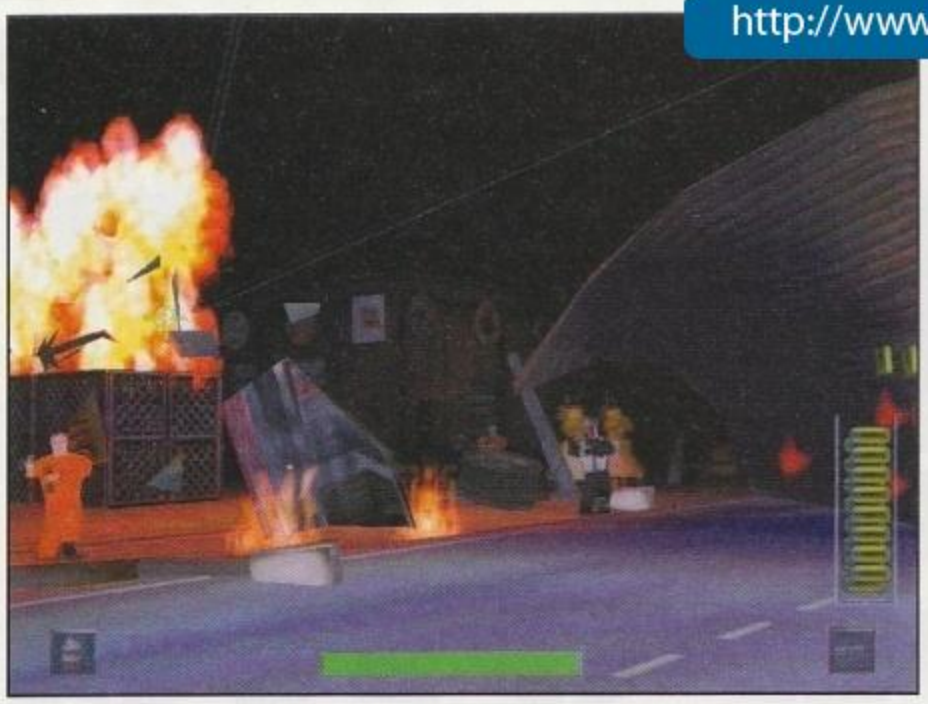
Accedere a tutte le auto e ai tracciati
Nella schermata per la selezione del nome inserire BIG CHEAT prima di inserire il proprio nome.
Tutte le auto nella "Demolition League"
Nella schermata per la selezione del nome inserire LEAGUE CHEAT prima di inserire il proprio nome.

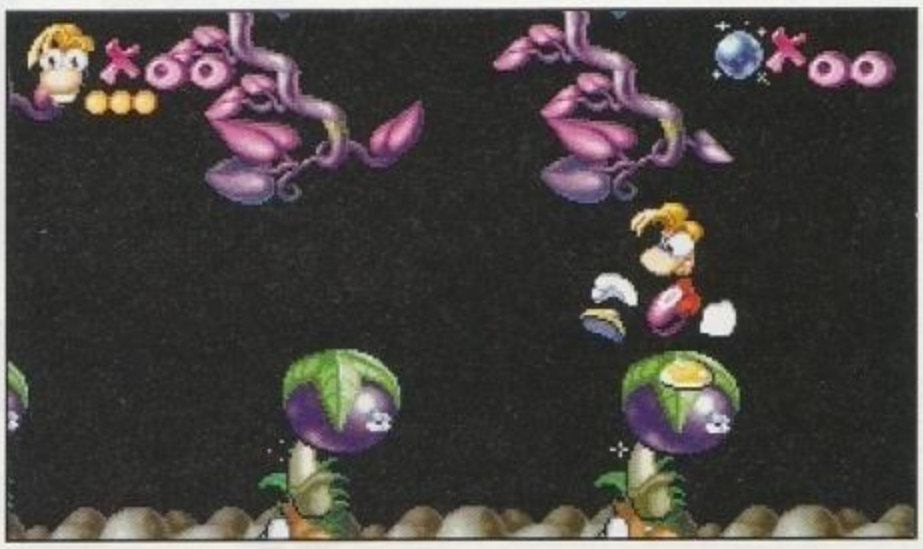
RAYMAN FOREVER

Codice
Effetto
raylives
99 vite
raypoint
Potenza al massimo
power
Tutti i normali poteri
gothere
Selezione libera del livello
gimmelumz
5 Lumz

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





gimmelife
Recuperare l'energia

Tenere premuto TAB e inserire i seguenti codici:

Codice
Effetto
points
Energia al massimo
goldens
Vedere tutte le monete d'oro
lives05 [backspace]
5 Vite extra
lives20 [backspace]
20 Vite extra
lives50 [backspace]
50 Vite extra Extra Lives
moveray [backspace]
Usare le frecce del cursore per muoversi liberamente.

SOUTH PARK RALLY

Modalità Cheat
Completare con successo la modalità campionato senza utilizzare gettoni. Si attiveranno così tutte le piste, le auto, i personaggi e altre opzioni.

Giocare con Bebe
Perdere la corsa "Cowdays" senza raccogliere nemmeno un power-up.
Giocare con Big Gay Al
Vincere la corsa "Pink Lemonade".
Giocare con Cartman poliziotto
Colpire il "Chicken Lover" cinque volte con le "salty balls" nella gara "Read A Book Day".
Giocare con Damian
Vincere la gara "New Year" essendo l'unico concorrente a toccare la chiave del millennio.
Giocare con la morte
Vincere la gara "Halloween" dopo aver scaricato quattro dolci alla volta.
Giocare col nonno
Vincere la gara "Halloween".
Giocare con Ike
Raccogliere il power-up nascosto nella parte alta dell'aereoplano nella gara " Memorial Day".
Giocare con Jesus
Vincere la gara "Christmas".
Giocare con Marvin
Vincere la gara "Thanksgiving" senza raccogliere nemmeno un tacchino.
Giocare con Mephisto
Vincere la gara "Independence Day".
Giocare con Mr. Garrison
Attivare tutti i quattro checkpoint nella gara del secondo giorno.
Giocare con Mr. Mackey
Vincere la gara "Spring Cleaning".
Giocare con Ned
Raccoglie più di dodici turbo (caffeina, Trombino, Pompadur, etc.) nella gara "Independence Day".
Giocare con Pip
Attivare i checkpoints 1 e 4 nella gara "Rally Days 2".
Giocare con Satana
Vincere la gara "New Year".
Giocare con Shelly
Raccogliere i tre bonus nascosti nella gara "Valentine's Day".
I primi due si trovano nelle torri.
Il terzo invece dietro la foto dello Skater nella giungla.
Giocare con Trombino e Pompadur
Raccogliere i quattro bonus nascosti nella gara "Christmas Race".
Giocare con Tweak
Raccogliere cinque bonus "caffeina" nella gara "Spring Cleaning".
Giocare con Visitor
Raccogliere i power-up nascosti sopra il checkpoint 1 e l'altro power-up tra il check point 4 e il ponte di legno nella gara "Memorial Day".

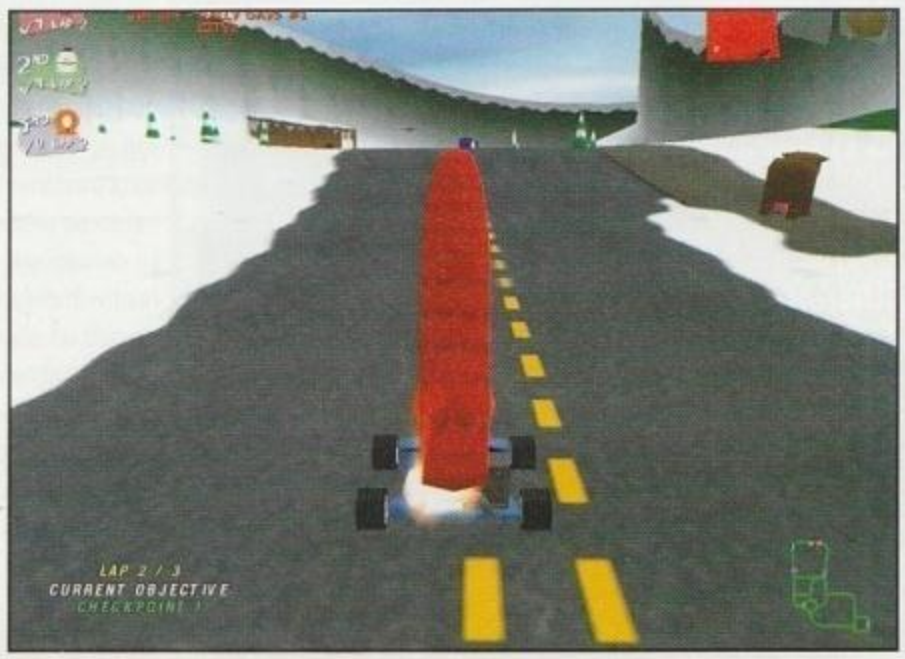
VR POWERBOAT RACING

Ecco le password per il gioco.
Codice
Effetto
FAN
Minnow
DI
Pike
URN
Barracuda
EPS
Modalità campionato
PBR
Slalom
PDL
Tracciato segreto
BIF
Motoscafi più veloci
BAD
Motoscafi più lenti

Trucchi da inserire al posto del nome.
Codice
Effetto
SML
Modalità "Small Boat"
BIG
Grandi teste
POW
Grandi motori
BAA
Pilota automatico
WIN
Vincere sempre

WHEEL OF TIME

Inserire i seguenti nella console di gioco:
Codice
Effetto
god
Invincibilità
amphibious
Respirare sott'acqua
completelevel
Finire tutti i livelli
allammo
Tutte le armi e munizioni
ghost
Passare attraverso i muri
fly
Volare
behindview 1
Vedere il personaggio da dietro
behindview 0
Visuale normale
playersonly
Bloccare il tempo. Digitare nuovamente per **riattivarlo**
invisible 1
Invisibilità
invisible 0
Per tornare visibili
killall [class]
Uccidere tutti i nemici di una certa categoria [class]
killpawns
Uccidere tutti i mostri
slomo #
Impostare la velocità di gioco al livello # (1.0 è normale)
summon [class]
Evoca una creatura della categoria [class] specificata



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

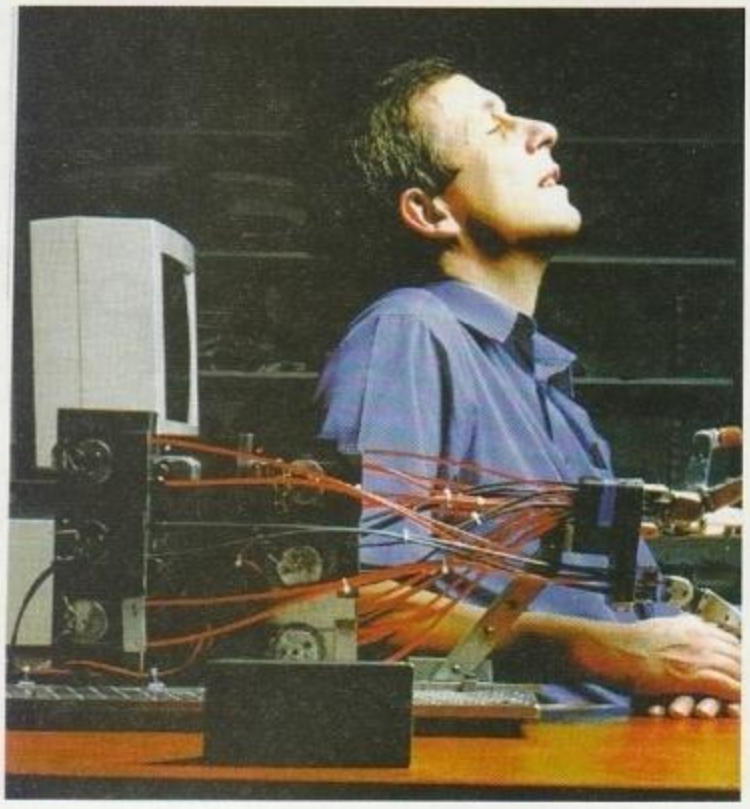
http://www.oldgamesitalia.net/

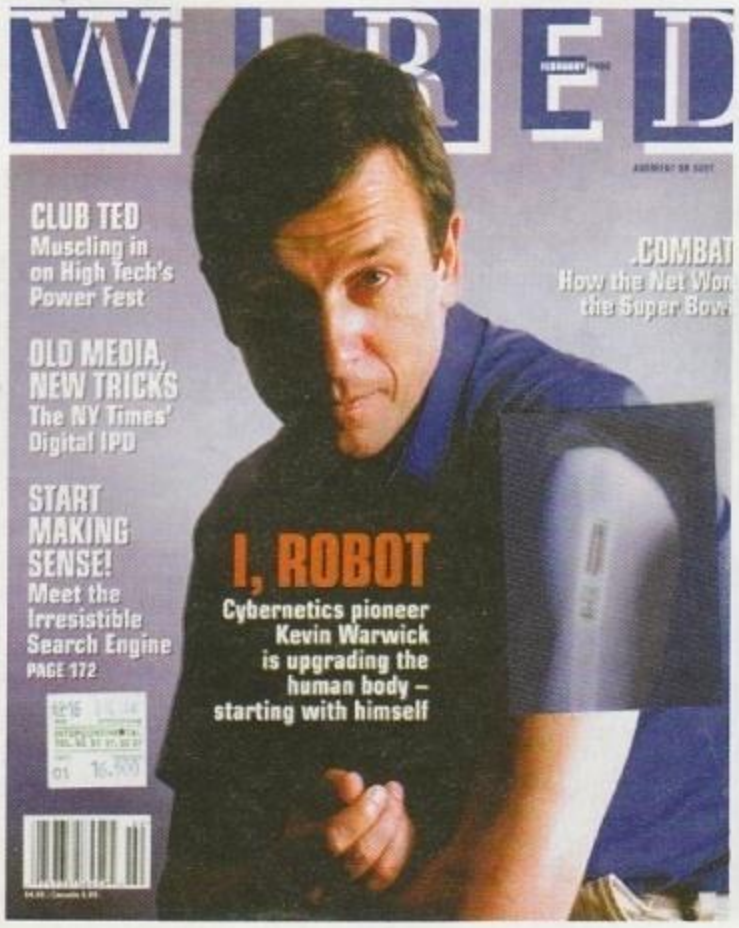
UN FUTURO DA CYBORG

"Will we evolve into a cyborg community? Linking people via chip implants to superintelligent machines seems a natural progression - creating, in effect, superhumans"

Anno 2000, Wired 8.02 esce al pubblico con una cover che parrebbe d'ordinanza, se non fosse per un inquietante ed ermetico segnale: I, ROBOT. Si tratta di Kevin Warwick, professore di cibernetica alla University of Reading, UK.
"... I was born human. But it was an accident of fate - a condition mereley of time and place. I believe it's something we have the power to change...".
L'arringa è chiara, sintetica e sconvolgente.
Non si adatta alla pigra e clericale realtà che trama e accusa al di fuori del mondo postmoderno e agisce al suo interno, ipocritamente a ben vedere.
La stessa realtà che teme ogni forma di nuova tecnologia, ogni soluzione informatica che si mostri alla massa, ben distante dalla decantata multimedialità, dalla "globalizzazione" che oggi riempie tanto le parole.
Una realtà che rifiuta tutto ciò sterilmente, in via di principi e barriere culturali, e accantona le dovute analisi.
Una realtà macera che, paradossalmente, muta e cerca di adattarsi controvoglia.
Anyway, l'uomo e il computer: simbiosi e scambio di linfa vitale. Queste le idee e i timori sperati dal professor Warwick.
Agosto 1998, un chip viene impiantato nel braccio sinistro di Warwick.
Egli allo stadio attuale della sua ricerca comunica via onde radio con il dipartimento di cibernetica dove può scaricare su un disco rigido di un computer le sensazioni e gli impulsi che il cervello impartisce all'arto in questione.
Un sistema avanzato di *storage* degli impulsi nervosi umani, magari su blocchi da memory stick o visual memory card, che consente di cristallizzare impulsi nervosi e relative sensazioni.
Lo scopo, la cui realizzazione va da qui a otto mesi, è quello di poter reintrodurre i segnali, salvati su hard disk in digitale, una volta trasformati da analogici, nel corpo umano.
Le conseguenti applicazioni e relativi impieghi dello studio, usando un appropriato condizionale, potrebbero rimescolare tutte le carte in gioco dell'umanità, potrebbero sconvolgere i file di sistema umani e dar vita a nuove soluzioni di realtà.
Potrebbero.
Ma soprattutto quel che viene da chiedersi è l'estensione, contro ogni forma di morale, se mai esista, dei risultati: il chip è stato collocato, solo inizialmente, nel braccio sinistro (Warwick dichiara di essere righthanded, per evitare alla base eventuali disfunzioni), ma presto verrà spostato tra la spalla e l'osso relativo, collegato alle fibre nervose. Warwick non sembra preoccupato, nient'affatto, convinto e assuefatto a una prossima e felice applicazione del fenomeno alla cura di malattie.
Una carne sintetica e un microchip emozionale, come vogliono i Subsonica, che saprà attirare a sé le ire dei benpensanti, dei moralisti ostinati e del pubblico disinformato e monotono inquisitore.
Che si ricollega a un anello immaginario dell'evoluzione dell'IA, sempre più vicina alla mente umana, confusa "nell'etere plastico", lontana da ogni "destino romantico", ma che di certo fa capire agli addetti ai lavori-e-non che il futuro della specie umana non è Internet: è ben altra cosa.
Un presente e un destino autoreferenziale che rinfresca la geniale opera di Mary Shelley, che strizza l'occhio al superuomo di Nietzsche, che decide di linkare esseri umani tra loro, di collegarli magari in rete locale, via LAN, per giocare un giorno, chissà, a *Unreal Tournament* nei panni di un BOT, contro qualche altra forma di intelligenza artificiale certamente più evoluta dell'attuale idiozia reale.
E rimarranno solamente ricordi seriali della passata soluzione di vita e qualche disco di ripristino del nostro sistema operativo.

Lorenzo Antonelli





http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FANTACALCIO® EDIZIONE 1999-2000

IL SITO UFFICIALE DELLA FEDERAZIONE FANTACALCIO

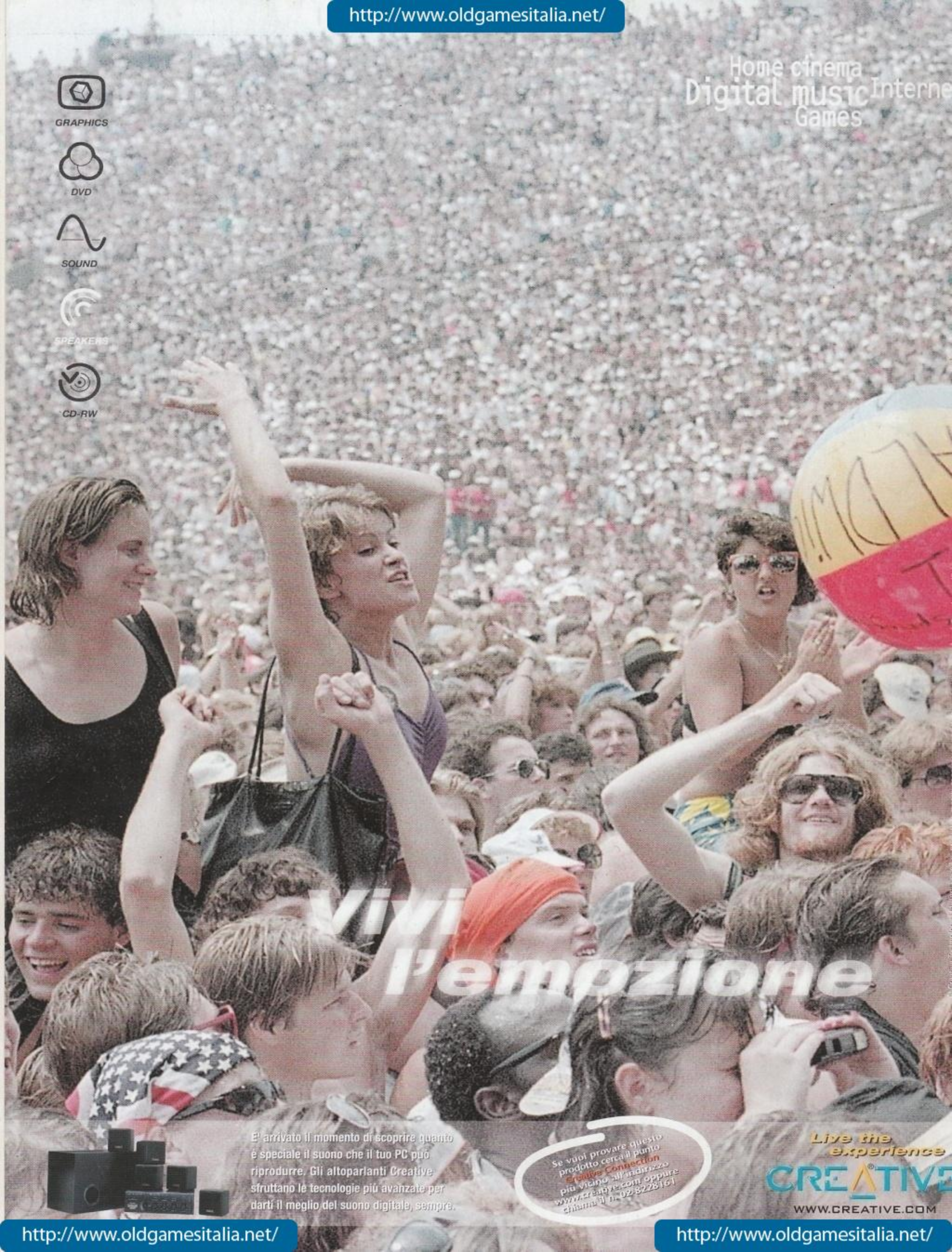
Tutto quello che ti serve per giocare a Fantacalcio® e seguire la Serie A a portata di clic.

il sito ufficiale del Fantacalcio®

www.fantacalcio.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/